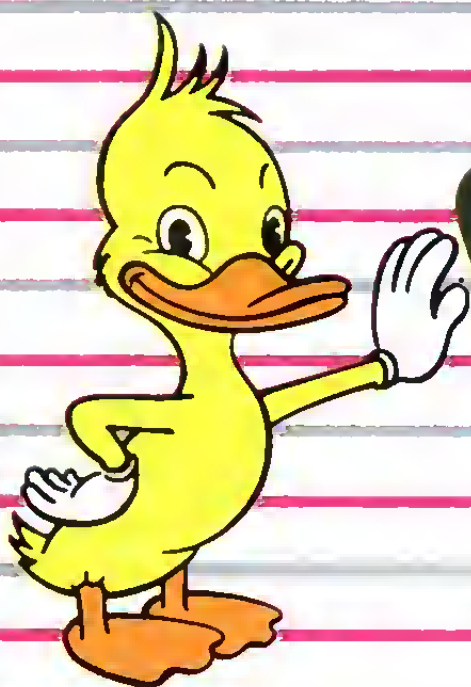


IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA

PER IL TUO PERSONAL COMPUTER

Una pubblicazione della J.soft editrice

L. 1.000



PAPER

soft

14

Anno I - N° 14 - 21 settembre 1984



**Quadrati
Stampa lo schermo**



**Gran Prix
Match-em**



**Attacco alla terra
Baseball**



**Demon Star
L'invasione dei Cyon**



**Demon Star
L'invasione dei Cyon**

Editrice **J.soft**

Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Allegre, Fresche, Spiritose, Pratiche.

HOME COMPUTER
hce

LA RIVISTA DEL COMPUTER IN CASA
SETTEMBRE 1984 L. 3.500



MUSICA, MUSICA, MUSICA: CHI LA
CON CHE COMPUTER, CON QU
ADAM, UN HOMENATO PE
ARRIVANO I NUOVI CO
VIC 20, SEGA, SPECTRUM, TI 99/4A, CMB



LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER
SETTEMBRE 1984 L. 3.500

SUPER CROSS FORCE

HIT BIT: I VOSTRI COMPUTER RECORD

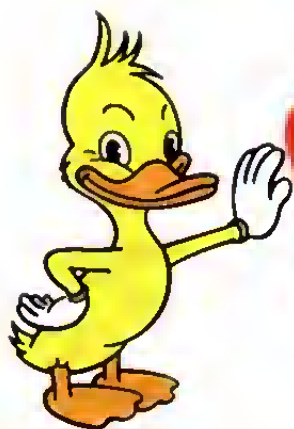
TUTTO CHICAGO

**INTERVISTA A DON BLUTH
IL CREATORE DI DRAGON'S LAIR**

IL NUOVO ADAM



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**



PAPER soft



Extendend Basic



TI-99/4A



TI-99/4A

16K/48K

Sinclair
Spectrum

16K/48K

Sinclair
Spectrum

Joystick

C64

C64

VIC-20

Joystick

VIC-20

6

Quadrati

di D. Barts trad. e adatt. di M. Cerofolini

8

Stampa lo schermo

di M. Cerofolini

9

Grand Prix

di H. Renko trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

12

Match-em

di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

15

Attacco alla terra

di D. Mold trad. e adatt. di C. Panzalis

20

Baseball

di P. Shaw trad. e adatt. di C. Panzalis

23

Demon Star

di S. Mc Daniel trad. e adatt. di D. Paolillo

25

L'invasione di Cyon

di M. Reinman trad. e adatt. di E. Comini

27

Demon Star

di S. Mc Daniel trad. e adatt. di F. Sarcina

29

L'invasione dei Cyon

di M. Reinman trad. e adatt. di E. Comini

J. soft s.r.l

**DIREZIONE, REDAZIONE,
AMMINISTRAZIONE**

Via Rosellini, 12
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Riccardo Paolillo

REDAZIONE:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Margherita La Noce
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

**AUTORIZZAZIONE ALLA
PUBBLICAZIONE:**

Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:

Elcograf
Beverate (CO)

PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero Reina s.r.l.
Via Washington, 50
20046 MILANO

Tel. (02) 49.88.066 (5 linee R.A.)
Tlx. 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

IN MILANO - VIA MASCHERONI, 14

IL VOSTRO "NUOVISSIMO" COMPUTER SHOP

Libri e riviste di elettronica e informatica.

CORSI CONTINUI TUTTO L'ANNO CON I MIGLIORI SOFTERISTI



IL TELEFONO È 02-437.385

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [< >] deve essere

premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL. Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	G 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	G 6	
{SU}	SHIFT CRSR		{GRN}	CTRL 6		{F1}	F1	
{GIU'}	CRSR		{BLU}	CTRL 7		{F2}	F2	
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	F3	
{DES}	⇐ CRSR ⇒		[<1>]	G 1		{F4}	F4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	G 2		{F5}	F5	
{OFF}	CTRL 0		[<3>]	G 3		{F6}	F6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	G 4		{F7}	F7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	G 5		{F8}	F8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	G 6				



Quadrati

È un gioco per due concorrenti che, a turno, devono tracciare delle rette orizzontali e verticali unendo ogni volta due punti di una griglia costituita, appunto, da punti (10x10). In questo modo ciascun giocatore deve cercare di formare dei quadrati, e nello stesso tempo, impedire all'avversario di fare lo stesso. Ad ogni quadrato viene poi dato il colore che contraddistingue il concorrente che lo ha completato ed assegnato un punteggio variabile a seconda della posizione in cui si trova: il punteggio infatti aumenta da sinistra in al-

to verso destra in basso. La partita termina quando tutti i quadrati sono stati completati e vince il giocatore col punteggio più alto.

Le regole sono semplici:

1) Le rette che devono congiungere due punti adiacenti devono essere tracciate in senso verticale ed orizzontale;

2) Si può tracciare solo una retta per ogni turno a meno che non si completi un quadrato: solo in questo caso si ha diritto ad un'ulteriore mossa.

```

1000 REM =====
=====
1001 REM
1002 REM   XXX COLLEGA-PUNTI
      XXX
1003 REM
1004 REM       DI DUANE A. BARTS
1005 REM
1006 REM =====
=====
1010 DIM H%(9,9),V%(9,9),PA$(12)
      ,PB$(12): CLEAR
1015 HIMEM: 8061
1020 POKE 232,126: POKE 233,31:
      GOSUB 4005: ROT= 1: SCALE= 1
1025 HOME : VTAB 10: PRINT TAB
      ( 12)"XXX COLLEGA PUNTI XXX": PR
      INT : PRINT TAB( 9)"UN GIOCO PE
      R DUE GIOCATORI"
1030 FOR D = 1 TO 2500: NEXT D
1035 HGR : HCOLOR= 1: HPLOT 1,0
      TO 279,0 TO 279,159 TO 1,159 TO
      1,0: GOSUB 3070
1040 N = 1: FOR Y = 5 TO 154 STE
      P 149:N = 1: FOR X = 77 TO 203 S
      TEP 14: DRAW N AT X,Y: FOR D = 1
      TO 100: NEXT D:N = N + 1: NEXT
      X,Y
1045 N = 1: FOR X = 65 TO 215 ST
      EP 150:N = 1: FOR Y = 16 TO 142
      STEP 14: DRAW N AT X,Y: FOR D =
      1 TO 100: NEXT D:N = N + 1: NEXT
      Y,X
1050 REM

```

```

1055 HOME : VTAB 21: PRINT "DIG
      ITARE PROPRIO NOME(MAX 11 CAR)"
1060 INPUT "GIOCATORE 1: ";PA$:
      IF LEN (PA$) > 11 THEN INVERSE
      : PRINT "TROPPO LUNGO": GOSUB 2
      120: POKE 37,21: CALL - 958: GO
      TO 1060
1065 POKE 37,21: CALL - 958: I
      NPUT "GIOCATORE 2: ";PB$: IF LEN
      (PB$) > 11 THEN INVERSE : PRIN
      T "TROPPO LUNGO": GOSUB 2120: PO
      KE 37,21: CALL - 958: GOTO 1065

```

```

1070 HOME : HCOLOR= 2: FOR X =
      27 TO 40: HPLOT X,73 TO X,84: NE
      XT : HCOLOR= 6: FOR X = 241 TO 2
      54: HPLOT X,73 TO X,84: NEXT
1075 VTAB 21: PRINT PA$;" = COL
      ORE SINISTRO ": PRINT PB$;" = CO
      LORE DESTRO": GOSUB 3080
1080 P = INT ( RND (1) * 2) + 1

```

```

2000 REM MOSSA DEL GIOCATORE
2005 O = FRE (0): PRINT "": IF
      P = 1 THEN P = 2: GOTO 2015
2010 P = 1
2015 HOME : VTAB 21: PRINT "PUN
      TEGGIO=";SA;: PRINT TAB( 20)"PU
      NTEGGIO=";SB
2020 IF P = 1 THEN FLASH : PRI
      NT PA$;: NORMAL : PRINT TAB( 20
      )PB$: GOTO 2030
2025 PRINT PA$;: FLASH : HTAB 2

```

```

0: PRINT PB$: NORMAL
2030 PRINT : HTAB 4: PRINT "DA
";: GOSUB 2055:A = PP: IF A = 10
THEN 3060
2035 PRINT ",": GOSUB 2055:B =
PP: IF B = 10 THEN 3060
2040 PRINT " A ";: GOSUB 2055:C
= PP: IF C = 10 THEN 3060
2045 PRINT ",": GOSUB 2055:D =
PP: IF D = 10 THEN 3060
2050 GOTO 2080
2055 PP = PEEK ( - 16384): IF P
P < 128 THEN 2055
2060 POKE - 16368,0:PP = PP -
176: IF PP = - 21 THEN PP = 10:
RETURN
2065 IF PP < 0 OR PP > 9 THEN 2
055
2070 PRINT PP;: RETURN
2075 REM DISEGNO OK?
2080 IF A > C THEN E = A:A = C:
C = E
2085 IF B > 0 THEN E = B:B = D:
D = E
2090 IF (C - A) > 1 OR (D - B)
> 1 THEN GOSUB 2115: PRINT "TRO
PPO LUNGO": GOSUB 2120: GOTO 201
5
2095 IF A = C AND V%(A,B) = 1 O
R B = D AND H%(A,B) = 1 THEN GO
SUB 2115: PRINT "LINEA GIA' PRES
ENTE": GOSUB 2120: GOTO 2015
2100 IF A < > C AND B < > D T
HEN GOSUB 2115: PRINT "DIAGONAL
E NON AMMESSA": GOSUB 2120: GOTO
2015
2105 IF A = C AND B = D THEN G
OSUB 2115: PRINT "PUNTI RIPETUTI
": GOSUB 2120:"GOTO2015
2110 GOTO 2130
2115 HOME : VTAB 22: INVERSE :
RETURN
2120 Z = ( - 16336): FOR D = 1 T
O 300:U = PEEK (Z) + PEEK (Z)
- PEEK (Z): NEXT : NORMAL : RET
URN
2130 HCOLOR= 3:X = (A * 14) + 7
7:Y = (B * 14) + 16:V = (C * 14)
+ 77:W = (D * 14) + 16: HPLOT X
,Y TO V,W
2135 IF A = C THEN V%(A,B) = 1
2140 IF B = D THEN H%(A,B) = 1
2145 REM SPOSTAMENTO OK?
2150 PRINT " OK? (S/N)";: GET Y
$: IF Y$ = "S" THEN 2170
2155 HCOLOR= 0: IF A = C THEN
HPLOT X,(Y + 1) TO V,(W - 1):V%(
A,B) = 0

```

```

2160 IF B = D THEN HPLOT (X +
1),Y TO (V - 1),Z:H%(A,B) = 0
2165 GOTO 2015
2170 REM QUADRATO COMPLETATO ?
2175 IF P = 2 THEN HCOLOR= 6:
GOTO 2185
2180 HCOLOR= 2
2185 IF A = C THEN 2200
2190 GOTO 2220
2200 IF A = 0 THEN 2210
2205 IF H%(A - 1,B) = 1 AND V%(
A - 1,B) = 1 AND H%(A - 1,B + 1)
= 1 THEN GOSUB 3020
2210 IF H%(A,B) = 1 AND V%(A +
1,B) = 1 AND H%(A,B + 1) = 1 THE
N GOSUB 3035
2215 GOTO 2235
2220 IF B = 0 THEN 2230
2225 IF V%(A,B - 1) = 1 AND H%(
A,B - 1) = 1 AND V%(A + 1,B - 1)
= 1 THEN GOSUB 3005
2230 IF V%(A,B) = 1 AND H%(A,B
+ 1) = 1 AND V%(A + 1,B) = 1 THE
N GOSUB 3035
2235 S = SJ + SK + SL
2245 IF P = 2 THEN SB = SB + S:
GOTO 2255
2250 SA = SA + S
2255 ST = SA + SB: IF ST = 1313
THEN 2270
2260 IF S = 0 THEN 2005
2265 S = 0:SJ = 0:SK = 0:SL = 0:
GOTO 2015
2270 ISSA < SB THEN 2280
2275 HOME : VTAB 21: FLASH : PR
INT PA$;"PUNTEGGIO=";SA;" HA VIN
TO!": NORMAL : PRINT PB$;"PUNTEG
GIO=";SB:GOTO2285
2280 HOME : VTAB 21: PRINT PA$;
"PUNTEGGIO=";SA: FLASH : PRINT P
B$;"PUNTEGGIO=";SB;"HA VINTO!":
NORMAL
2285 PRINT : PRINT "VUOL GIOCAR
E ANCORA? (S/N)";: GET Y$: IF Y$
= "S" THEN 3060
2290 HOME : TEXT : CLEAR : PRIN
T "ARRIVEDERCI"
2295 END
3000 REM RIEMPIE I QUADRATI
3005 FOR F = (X + 1) TO (X + 13
): HPLOT F,(Y - 13) TO F,(Y - 1)
: NEXT
3010 SJ = (A * (B - 1)): IF SJ =
0 THEN SJ = 1
3015 RETURN
3020 FOR F = (X - 13) TO (X - 1
): HPLOT F,(Y + 1) TO F,(Y + 13)

```



```

: NEXT
3025 SK = (B * (A - 1)): IF SK =
  0 THEN SK = 1
3030 RETURN
3035 FOR F = (X + 1) TO (X + 13)
: HPLOT F, (Y + 1) TO F, (Y + 13)
: NEXT
3040 SL = (A * B): IF SL = 0 THEN
  SL = 1
3045 RETURN
3060 HCOLOR= 0: FOR Y = 16 TO 142:
  HPLOT 77,Y TO 203,Y: NEXT Y:
  CLEAR : GOSUB 3070: GOTO 1055
3070 HCOLOR= 3: FOR X = 77 TO 203
  STEP 14: FOR Y = 16 TO 142 STEP
  14: HPLOT X,Y: NEXT Y,X: RETURN
3080 VTAB 24: HTAB 5: INVERSE :
  PRINT "PREMERE UN TASTO PER CONTINUARE";:
  GET Y$: NORMAL : RETURN
3090 REM
4000 REM CREAZIONE QUADRO

```

```

4005 FOR I = 8062 TO 8191: READ
  J: POKE I,J: NEXT : RETURN
4010 DATA 10,0,22,0,36,0,44,0,54,0,66,0,76,0,88,0,99,0,108,0,119,0
4015 DATA 12,37,28,63,23,54,46,30,14,45,5,36,4,0,36,188,150,18,45,28,36,0
4020 DATA 101,228,63,23,150,241,46,45,37,0,12,12,60,63,183,146,21,45,12,228,7,0
4025 DATA 58,39,12,12,12,54,174,55,62,0,56,39,44,45,245,170,54,23,63,28,4,0
4030 DATA 117,246,63,28,36,229,12,12,45,6,0,12,12,60,63,183,82,30,46,0
4035 DATA 231,100,45,21,246,14,246,63,28,36,0,231,100,45,21,54,119,30,30,63,4,0
4704 .35455 IF P = 1 THEN FLASH
  : PRINT PA$;: NORMAL : PRINT TAB( 20)PB$: GOTO 2030

```

Stampa lo schermo



Molte volte ci si trova nella necessità di avere riprodotta su carta una copia dello schermo nel nostro calcolatore. Esistono delle routine BASIC che possono effettuare questa funzione però sono molto lente e non possono funzionare con programmi già esistenti o con programmi scritti in linguaggio macchina. Il programma che presentiamo permette di memorizzare una routine in linguaggio macchina che potrà essere usata con qualsiasi programma abbiate già ed inoltre vi permetterà di stampare lo schermo del vostro Apple con la semplice pressione del tasto CTRL P (cioè del tasto P premuto contemporaneamente al tasto CTRL).

Il programma BASIC legge il codice della routine in linguaggio macchina dalle linee DATA

che vanno dal 1000 a 1090 e le memorizza in un punto non usato della memoria. Vi è anche un controllo della esatta digitazione delle linee DATA. Successivamente viene chiesto se si vuole salvare la routine sotto forma binaria cioè in un file di tipo B. Se si effettua questo salvataggio sarà poi possibile mettere in esecuzione la routine anche quando si ha già un programma BASIC caricato in file binario. Quando si dà questo comando non parte la stampa: le istruzioni iniziali servono per intercettare tutti i caratteri della tastiera e solo quando arriva un CTRL P eseguire la stampa dello schermo.

Attenzione!! Ricordatevi di accendere la stampante: deve essere nello slot n. 1.

```
100 REM STAMPA LO SCHERMO
```

```
110 FOR I = 768 TO 868
```



```

120 READ A
130 POKE I,A
140 CK = CK + A
150 NEXT I
160 IF CK < > 11453 THEN PRINT CHR$(7);"ERRORE NELLE LINEE 1000-1090": END
163 CALL 768
164 HOME
165 PRINT "LO SCREEN PRINTER E' INSTALLATO!!"
168 PRINT
170 INPUT "VUOI SALVARLO COME FILE BINARIO? ";A$
175 PRINT
180 IF LEFT$(A$,1) < > "S" THEN END
190 INPUT "CON QUALE NOME? ";A$

195 PRINT
200 PRINT CHR$(4);"BSAVE ";A$;"",A768,L100"
205 PRINT
210 PRINT "DA ADESSO PUOI USARE 'BRUN ";A$;"' PER"

```

```

220 PRINT "ESEGUIRE QUESTO PROGRAMMA"
1000 DATA 169,11,133,56,169,3,133,57,76,234
1010 DATA 3,32,27,253,201,144,208,6,32,25
1020 DATA 3,76,12,253,96,72,138,72,152,72
1030 DATA 165,36,72,169,40,141,249,5,169,0
1040 DATA 141,121,6,169,137,141,249,6,169,1
1050 DATA 141,121,7,162,0,138,32,193,251,160
1060 DATA 0,177,40,201,160,176,4,105,64,208
1070 DATA 248,32,2,193,200,192,40,144,238,169
1080 DATA 141,32,2,193,232,224,24,144,222,104
1090 DATA 133,36,32,34,252,104,168,104,170,104,96
1110 REM CIFRA DI CONTROLLO = 11453

```



TI-99/4A

Grand Prix

Extended Basic

Attenzione! Le auto hanno terminato il giro di ricognizione e sono ora disposte sulla griglia di partenza... Il semaforo viene azionato ed è il VIA!!

Con questo appassionante gioco in Extended-Basic ed il vostro TI-99, avrete modo di rivivere all'infinito le emozioni di un campionato di F.1 con l'unica variante di essere voi ed il vostro amico (o nemico) preferito gli unici, indiscussi, protagonisti.

Potrete decidere se optare per una gara contro il tempo, o per una sfida all'ultima ruota, se usare i comodi joystick o la tastiera (E-S-X-D: giocatore n.1; I-J-M-K: giocatore n.2), se fare soltanto un giro di pista o addirittura 10 o quanti ne volete!

Il computer vi fornirà al termine di ogni confronto il tempo totale di copertura del percorso per ogni giocatore, il tempo medio, ed

il giro più veloce, ed addirittura verrà segnalato l'abbattimento eventuale del record della pista.

Insomma, con questo programma tutto sarà nelle vostre mani, persino la possibilità di uscire dalla pista e di aumentare la velocità (tenendo premuto il tasto direzionale voluto o la leva dei joystick verrà aumentata la velocità esponenzialmente; naturalmente a vostro rischio e pericolo: una curva affrontata a 200 all'ora dà difficilmente buoni risultati, ed il più delle volte vi farà finire nel prato, rubandovi tempo prezioso per tornare in pista, in modo proporzionale alla velocità con la quale avete sfondato i Guard-Rail).

Tutto ciò che vi posso suggerire per questo gioco in cui fattore fondamentale è l'esperienza, è fare pratica, pratica, pratica...

```

100 ! *****
110 ! *   GRAND-PRIX   *
120 ! *****
130 ! TI-99  EXT.BASIC
140 CALL CLEAR
150 OPTION BASE 1
160 DIM CL(2),FT(2),DT(2),RO(2),
MT(2),LT(2),XOLD(2),YOLD(2),XNEW
(2),YNEW(2),VX(2),VY(2),ACCX(2),
ACCY(2),CF(2),SO(2),RE(1)
170 LA=2 :: RA=3 :: UA=5 :: DA=0

180 FR=.9 :: CL(1)=9 :: CL(2)=5
:: F1=50/60 :: F2=60*F1 :: RE(1)
=300
190 GOTO 1440
200 REM **INIZIALIZZAZIONE
210 CALL CHAR(96,"E047427F7F4247
E0")
220 CALL CHAR(97,"07E242FEFE42E2
07")
230 CALL CHAR(98,"5A7E5A181899FF
81")
240 CALL CHAR(99,"81FF9918185A7E
5A")
250 CALL CHAR(33,"FFFEFCF8F0E0C0
80")
260 CALL CHAR(34,"0103070F1F3F7F
FF")
270 CALL CHAR(35,"FF7F3F1F0F0703
01")
280 CALL CHAR(36,"80C0E0F0F8FCFE
FF")
290 CALL CHAR(37,"FFFFFFFFFFFFFF
FF")
300 CALL CHAR(62,"0000000402FF02
04")
310 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(13
):: CALL COLOR(1,1,1):: CALL HCH
AR(1,1,37,768)
320 CALL COLOR(1,1,12,2,2,12)
330 READ X,PX,PY :: FOR I=1 TO X

340 READ DIR,LN :: IF DIR=0 THEN
360
350 ON DIR GOTO 370,380,390,400,
410,420,430,440
360 PX=PX+LN :: READ EXTRA :: PY
=PY+EXTRA :: GOTO 340
370 CALL HORIZONTAL(PX,PY,LN)::
PX=PX+LN :: GOTO 480
380 PX=PX+LN :: PY=PY-LN :: CALL
DIAGONAL(PX-1,PY,-1,LN):: GOTO
480
390 PY=PY-LN :: CALL VERTICAL(PX
,PY,LN):: GOTO 480
400 PX=PX-LN :: PY=PY-LN :: CALL
DIAGONAL(PX,PY,1,LN):: GOTO 480
410 PX=PX-LN :: CALL HORIZONTAL(

```

```

PX,PY,LN):: GOTO 480
420 CALL DIAGONAL(PX-1,PY,-1,LN)
:: PX=PX-LN :: PY=PY+LN :: GOTO
480
430 CALL VERTICAL(PX,PY,LN):: PY
=PY+LN-3 :: GOTO 480
440 CALL DIAGONAL(PX,PY,1,LN)::
PX=PX+LN :: PY=PY+LN :: GOTO 480

450 DATA 19,7,1
460 DATA 1,8,8,3,1,1,2,3,1,2,8,7
,0,-3,0,7,12,0,3,0,6,5,5,11
470 DATA 3,10,0,3,0,4,3,5,3,6,3,
7,9,0,3,0,6,4,5,1,4,4,0,0,3,3,16
,2,4
480 NEXT I
490 CALL CHAR(62,"0000000402FF02
04"):: CALL HCHAR(4,8,62)
500 CALL CHAR(45,"003030000003030
00"):: CALL VCHAR(1,8,45,3)
510 RETURN
520 REM **PARTENZA
530 DISPLAY ERASE ALL AT(3,3):"U
NO O DUE PILOTI? 2"
540 ACCEPT AT(3,23)SIZE(-1)BEEP
VALIDATE("12"):NP
550 DISPLAY AT(5,3):"JOYSTICKS?
S" :: ACCEPT AT(5,15)BEEP SIZE(
-1)VALIDATE("SNsn"):AN$
560 JO=(AN$="S")OR(AN$="s")
570 DISPLAY AT(7,3):"NUMERO DI G
IRI? 1" :: ACCEPT AT(7,20)BEEP
SIZE(-1)VALIDATE(DIGIT):NR
580 NR=INT(NR):: IF NR<1 THEN 57
0
590 FOR PL=1 TO 2
600 XNEW(PL)=54 :: VX(PL)=0 :: X
OLD(PL)=54
610 YNEW(PL)=12*PL-4 :: VY(PL)=0
:: YOLD(PL)=YNEW(PL)
620 DT(PL)=0 :: MT(PL)=1E6 :: LT
(PL)=0 :: RO(PL)=0
630 SO(PL)=40000 :: CF(PL)=1 ::
NEXT PL
640 NF=0 :: MI=0
650 DC=1 :: RETURN
660 FOR PL=1 TO NP
670 CALL SPRITE(#PL,96,CL(PL),YN
EW(PL)-4,XNEW(PL)-4)
680 NEXT PL
690 RETURN
700 REM **ACCELERAZIONE
710 IF JO THEN 780
720 ACCX(PL)=0 :: ACCY(PL)=0 ::
CALL KEY(PL,K,X)
730 IF K=LA THEN ACCX(PL)=-4
740 IF K=RA THEN ACCX(PL)=4
750 IF K=UA THEN ACCY(PL)=4
760 IF K=DA THEN ACCY(PL)=-4
770 RETURN

```



```

780 CALL JOYST(PL,ACCX(PL),ACCY(
PL))
790 RETURN
800 REM **CALCOLO NUOVA VELOCITA
'E POSIZIONE
810 VX(PL)=(VX(PL)+ACCX(PL))*FR
820 VY(PL)=(VY(PL)-ACCY(PL))*FR
830 XOLD(PL)=XNEW(PL):: XNEW(PL)
=XNEW(PL)+VX(PL)
840 YOLD(PL)=YNEW(PL):: YNEW(PL)
=YNEW(PL)+VY(PL)
850 RETURN
860 REM **MOVIMENTO
870 XINT=INT(XNEW(PL)):: YINT=IN
T(YNEW(PL)):: IF XINT<5 OR YINT<
5 OR XINT>255 OR YINT>188 THEN 9
40
880 CALL GCHAR(INT(YINT/8+1),INT
(XINT/8+1),CH):: IF CH=32 OR CH=
45 THEN 970
890 IF CH>36 THEN 940
900 CALL CHARPAT(CH,CHAR$)
910 CTLS$=SEG$(CHAR$,INT((YINT/8-
INT(YINT/8))*16+1),2)
920 CALL HEXBIN(CTLS$,BIN$)
930 IF SEG$(BIN$,(XINT/8-INT(XIN
T/8))*8+1,1)="0" THEN 970
940 XNEW(PL)=XOLD(PL):: YNEW(PL)
=YOLD(PL)
950 DT(PL)=INT(ABS(VX(PL))+ABS(V
Y(PL)))
960 CALL MOTION(#PL,0,0):: VX(PL)
)=0 :: VY(PL)=0 :: RETURN
970 IF ABS(VY(PL))>ABS(VX(PL)) TH
EN 1010
980 IF VX(PL)<0 THEN CVAL=97 ::
GOTO 1030
990 IF VX(PL)>0 THEN CVAL=96 ::
GOTO 1030
1000 GOTO 1040
1010 IF VY(PL)<0 THEN CVAL=98 ::
GOTO 1030
1020 CVAL=99
1030 CALL PATTERN(#PL,CVAL)
1040 CALL LOCATE(#PL,YNEW(PL)-4,
XNEW(PL)-4)
1050 SO(PL)=10*(ABS(VX(PL))+ABS(
VY(PL)))+109 :: IF SO(PL)<110 TH
EN SO(PL)=40000
1060 CALL MOTION(#PL,VY(PL)/5,VX
(PL)/5)
1070 RETURN
1080 REM **ARRIVO
1090 TIMER=TIMER+1 :: TI=TIMER/F
1+MI
1100 IF TI-MI>F2 THEN TIMER=TIME
R-F2 :: MI=MI+60
1110 FOR PL=1 TO 2

```

```

1120 ON CF(PL)GOTO 1130,1150,117
0,1190
1130 IF XNEW(PL)>200 THEN CF(PL)
=2 :: GOTO 1250
1140 GOTO 1250
1150 IF YNEW(PL)>150 AND XNEW(PL)
<150 THEN CF(PL)=3 :: GOTO 1250
1160 GOTO 1250
1170 IF XNEW(PL)<50 THEN CF(PL)=
4 :: GOTO 1250
1180 GOTO 1250
1190 IF NOT(XNEW(PL)>50 AND YNEW
(PL)<30) THEN 1250
1200 CF(PL)=1 :: RT=TI-LT(PL)::
LT(PL)=TI
1210 IF RT<MT(PL) THEN MT(PL)=RT
1220 RO(PL)=RO(PL)+1 :: IF RO(PL)
<NR THEN 1250
1230 NF=NF+1 :: FT(PL)=TI
1240 FOR S1=1 TO 3 :: FOR S2=200
TO 700 STEP 50 :: CALL SOUND(-9
9,S2,0):: NEXT S2 :: NEXT S1
1250 NEXT PL
1260 RETURN
1270 REM **TERMINE
1280 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
:: CALL DELSPRITE(ALL):: CALL SC
REEN(11)
1290 PRINT "RECORD PRECEDENTE:";
:: TI=RE(DC):: GOSUB 1410
1300 PRINT :: PRINT "NUMERO DI G
IRI: ";NR :: PRINT
1310 FOR PL=1 TO NP
1320 PRINT :: PRINT
1330 PRINT "GIOCATORE ";PL :: PR
INT
1340 PRINT "TOTALE: ";:: TI=FT(
PL):: GOSUB 1410
1350 PRINT "MEDIA";:: TI=FT(PL)/
RO(PL):: GOSUB 1410
1360 PRINT "PIU'VELOCE:";:: TI=M
T(PL):: GOSUB 1410
1370 IF TI<RE(DC) THEN RE(DC)=TI
:: PRINT "NUOVO RECORD DELLA PIS
TA!!" :: PRINT
1380 NEXT PL
1390 RETURN
1400 REM **USCITA TEMPO
1410 MI=INT(TI/60):: PRINT USING
" ##.##.##":MI,TI-60*MI
1420 RETURN
1430 REM **PROGRAMMA PRINC.
1440 GOSUB 530
1450 RESTORE :: GOSUB 210 :: GOS
UB 660
1460 FOR PL=1 TO 2

```

```

1470 IF PL>NP THEN CALL SOUND(-5
0,SO(1),0):: CALL SOUND(1000,SO(
1),1):: GOTO 1520
1480 IF DT(PL)>0 THEN DT(PL)=DT(
PL)-1 :: SO(PL)=-6 :: GOTO 1520

1490 GOSUB 710
1500 GOSUB 810
1510 GOSUB 870
1520 NEXT PL
1530 IF SO(1)<>SO(2) THEN CALL SC
UND(-4000,SO(1),1,SO(2),1):: GOT
O 1550
1540 CALL SOUND(-4000,SO(1),1)
1550 GOSUB 1090
1560 IF NF<NP THEN 1460
1570 GOSUB 1280
1580 PRINT :: INPUT "GIOCHI ANCO
RA (S/N)? ":ANS
1590 AN$=SEGS(ANS,1,1):: IF AN$=
"S" OR AN$="s" THEN 1440
1600 END
1610 SUB HORIZONTAL(STX,STY,LENG
HT)
1620 FOR I=0 TO 2
1630 CALL HCHAR(STY+I,STX,32,LEN
GHT)
1640 NEXT I
1650 SUBEND
1660 SUB VERTICAL(STX,STY,LENGHT
)
1670 FOR I=0 TO 2
1680 CALL VCHAR(STY,STX+I,32,LEN
GHT)

```

```

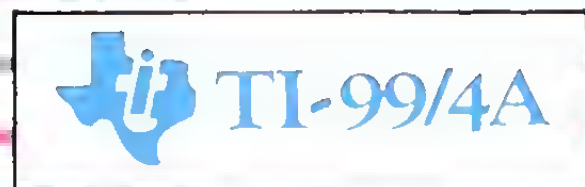
1690 NEXT I
1700 SUBEND
1710 SUB DIAGONAL(STX,STY,DX,LEN
GHT)
1720 IF DX=1 THEN CH1=35 :: CH2=
36 :: GOTO 1750
1730 IF DX=-1 THEN CH1=33 :: CH2
=34 :: GOTO 1750
1740 SUBEXIT
1750 FOR I=0 TO LENGHT-1
1760 X=STX+DX*I :: Y=STY+I

1770 CALL GCHAR(Y,X,CH):: IF CH=
37 THEN CALL HCHAR(Y,X,CH1)
1780 CALL VCHAR(Y+1,X,32,2)
1790 CALL GCHAR(Y+3,X,CH):: IF C
H=37 THEN CALL HCHAR(Y+3,X,CH2)

1800 NEXT I
1810 SUBEND
1820 SUB HEXBIN(HEXS,BIN$)
1830 BIN$=""
1840 FOR I=LEN(HEXS) TO 1 STEP -1

1850 A$=SEGS(HEXS,I,1):: IF ASC(
A$)>64 THEN 1870
1860 DEC=VAL(A$):: GOTO 1880
1870 DEC=ASC(A$)-55
1880 FOR J=1 TO 4
1890 N=INT(DEC/2):: BIN$=STRS(IN
T(DEC-2*N+.1))&BIN$
1900 DEC=N :: NEXT J
1910 NEXT I
1920 SUBEND

```



Match-em

Un gran numero di giochi televisivi si è basato per anni sul vecchio tabellone luminoso sotto il quale si celavano le foto relative alle domande che sarebbero state poste; buona parte di questi telequiz si basava, poi, sull'accoppiamento delle figure identiche che sarebbero apparse (per pochi secondi in caso d'errore d'accoppiamento) sotto le caselle. Questo programma in Basic per il vostro TI, si ispira appunto a questo tipo di giochi e presenta sullo schermo un tabellone di 16 caselle sotto le quali si celano 8 coppie di fi-

gure geometriche; voi non dovrete far altro che battere le lettere corrispondenti alle caselle che volete scoprire e ricordare le figure che si mostreranno.

I vantaggi di questo listato sono molti: da programma puramente di divertimento, può trasformarsi in occasione didattica; ogni figura geometrica, infatti è definita in un set di caratteri separato, per cui potete definire diversamente ciò che si nasconderà sotto le caselle: da profili di nazioni, a nomi di stati con abbinate le rispettive capitali, o addirit-

tura problemi matematici con le rispettive soluzioni. Insomma, con un po' di fantasia si potranno trovare infinite utilizzazioni per

questo tipo di programma.

Ora non vi resta che rimboccarvi le maniche e... battere il listato.

```

100 REM *****
110 REM * MATCH-EM *
120 REM *****
130 REM
140 REM TI-99/4A BASIC
150 REM MATCH-EM
160 OPTION BASE 1
170 DIM A(16),B(16),C1(16),C2(16)
,D(16),MX(8),MY(8)
180 FOR C=1 TO 8
190 READ MX(C),MY(C)
200 NEXT C
210 DATA 7,26,10,26,13,26,16,26,
7,29,10,29,13,29,16,29
220 FOR C=1 TO 16
230 READ C1(C),C2(C),D(C)
240 NEXT C
250 DATA 3,5,40,3,10,41,3,15,40,
3,20,41,8,5,41,8,10,40,8,15,41,8
,20,40
260 DATA 13,5,40,13,10,41,13,15,
40,13,20,41,18,5,41,18,10,40,18,
15,41,18,20,40
270 CALL CLEAR
280 CALL CHAR(64,"3C4299A1A19942
3C")
290 PRINT TAB(10);"MATCH-EM"::::
:::::
300 DEF R=INT(RND*200+900)
310 DEF R15=INT(RND*15)+2
320 FOR C=96 TO 159
330 CALL SOUND(50,R,4)
340 READ C$
350 CALL CHAR(C,C$)
360 NEXT C
370 DATA "",,FFFFFFFFFFFFFFFFF,,,
,,,00000000000003CFF,010103030303
0101,FFFFFFFFFFFFFFFFF,8080C0C0C0
C0808,,FF3C,, ""
380 DATA 0000000008081C1C,000000
0000000101,3E3E7F7FFFFFFFFF,0000
00008080C0C,03030707,FFFFFFFF,E0
E0F0F, ""
390 DATA "",0F0F0F0F0F0F0F0F,FFF
FFFFFFFFF,F0F0F0F0F0F0F0F, ,,
,,,0000000010387CFE,0103070F07030
1
400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFE,0080C0
E0C08,,7C381,,,000000001010383C,
001F070100010103,7CFFFFFFFFEFC
7
410 DATA 00F0C0000000008,030706,
8301,80C0C,,00000000000003C7E,000

```

```

10303030301,FFE7C38181C3E7FF,008
0C0C0C0C08, ""
420 DATA 7E3C,,,000000003C3C3C3C
,00000F0F0F0F,3C3CFFFFFFFF3C3C,0
000F0F0F0F,,3C3C3C3C,, ""
430 CALL CLEAR
440 PRINT "PREMI DUE LETTERE E P
ROVA":"AD ACCOPPIARE LE FIGURE C
HE":"SI MOSTRERANNO."::
450 PRINT "CERCA DI INDOVINARE T
UTTI":"GLI ACCOPPIAMENTI NEL MIN
OR":"NUMERO DI TENTATIVI POSSIBI
-":"LE."::
460 PRINT "PREMI -S- PER TERMINA
RE LA":"PARTITA E VEDERE TUTTE L
E":"FIGURE NASCOSTE."::
470 CALL CHAR(40,"FFFFFFFFFFFFFFF
F")
480 CALL CHAR(41,"0")
490 PRINT :::"PREMI UN TASTO PER
PARTIRE";
500 CALL KEY(0,K,S)
510 IF S<1 THEN 500
520 CALL CLEAR
530 SC=0
540 M=0
550 CALL COLOR(2,5,9)
560 PRINT "((((()))))((((()))))"
:"((((()))))((((()))))":"((A((
B))((C((D)))":"((((()))))((((
))))"
570 PRINT "((((()))))((((()))))"
:")))))((((()))))(((((":"))))((
((()))))(((((":"))E))((F((G))((
H(("
580 PRINT "))))((((()))))((((("
:")))))((((()))))(((((":"((((
)))((((()))))":"((((()))))((((
))))"
590 PRINT "((I((J))((K((L)))"
:"((((()))))((((()))))":"((((
)))((((()))))":")))))((((()))))((
((((("
600 PRINT "))))((((()))))((((("
:")M))((N((O))((P((":"))))((
((()))))(((((":"))))((((()))))((
((((("
610 FOR C=1 TO 8
620 B(C)=C
630 B(C+8)=C
640 NEXT C
650 PRINT : "S = STOP";TAB(20);"S
CORE="

```

```

660 FOR C=1 TO 16
670 RANDOMIZE
680 RC=INT(16*RND)+1
690 IF B(RC)=0 THEN 680
700 A(C)=B(RC)
710 B(RC)=0
720 NEXT C
730 FOR C=1 TO 16
740 B(C)=A(C)
750 NEXT C
760 M=0
770 FOR C=1 TO 8
780 F(C)=R15
790 F2(C)=R15
800 IF F2(C)=F(C) THEN 790
810 CALL COLOR(C+8,F(C),F2(C))
820 NEXT C
830 FOR C=1 TO 8
840 CALL HCHAR(2,23+C,ASC(SEGS("
MATCH EM",C,1)))
850 NEXT C
860 SC=SC+1
870 SS=STR$(SC)
880 FOR C=1 TO LEN(SS)
890 CALL HCHAR(23,27+C,ASC(SEGS(
SS,C,1)))
900 NEXT C
910 CALL SOUND(150,1397,2)
920 CALL HCHAR(4,26,63)
930 CALL KEY(0,K,S)
940 IF K=83 THEN 1720
950 IF (K<65)+(K>80) THEN 930
960 CALL HCHAR(4,26,K)
970 N=K-64
980 A1=N
990 X=C1(N)
1000 Y=C2(N)
1010 IF A(N)<>0 THEN 1060
1020 CALL HCHAR(X,Y-1,92,3)
1030 CALL HCHAR(X+1,Y-1,92,3)
1040 CALL HCHAR(X+2,Y-1,92,3)
1050 GOTO 1070
1060 GOSUB 1540
1070 CALL SOUND(150,1397,2)
1080 CALL HCHAR(4,29,63)
1090 CALL KEY(0,K,S)
1100 IF K=83 THEN 1720
1110 IF (K<65)+(K>80) THEN 1090
1120 CALL HCHAR(4,29,K)
1130 N=K-64
1140 A2=N
1150 X=C1(N)
1160 Y=C2(N)
1170 IF A(N)<>0 THEN 1220
1180 CALL HCHAR(X,Y-1,92,3)
1190 CALL HCHAR(X+1,Y-1,92,3)
1200 CALL HCHAR(X+2,Y-1,92,3)
1210 GOTO 1230
1220 GOSUB 1540
1230 IF A(A1)=0 THEN 1260
1240 IF A(A2)=0 THEN 1260
1250 IF A(A1)=A(A2) THEN 1290
1260 CALL SOUND(150,330,2)
1270 CALL SOUND(150,262,2)
1280 GOTO 1400
1290 M=M+1
1300 X=MX(M)
1310 Y=MY(M)
1320 CALL SOUND(150,262,2)
1330 CALL SOUND(150,330,2)
1340 CALL SOUND(150,392,2)
1350 CALL SOUND(300,523,2)
1360 GOSUB 1560
1370 A(A1)=0
1380 A(A2)=0
1390 IF M=8 THEN 1660
1400 X=C1(A2)
1410 Y=C2(A2)
1420 CALL HCHAR(X,Y-1,D(N),3)
1430 CALL HCHAR(X+1,Y-1,D(N),3)
1440 CALL HCHAR(X+2,Y-1,D(N),3)
1450 CALL HCHAR(X+1,Y,N+64)
1460 X=C1(A1)
1470 Y=C2(A1)
1480 CALL HCHAR(X,Y-1,D(A1),3)
1490 CALL HCHAR(X+1,Y-1,D(A1),3)
1500 CALL HCHAR(X+2,Y-1,D(A1),3)
1510 CALL HCHAR(X+1,Y,A1+64)
1520 CALL HCHAR(4,26,32,4)
1530 GOTO 860
1540 CH=8*(B(N)-1)+96
1550 CALL SOUND(150,-1,2)
1560 CALL HCHAR(X,Y-1,CH+7)
1570 CALL HCHAR(X,Y,CH)
1580 CALL HCHAR(X,Y+1,CH+7)
1590 CALL HCHAR(X+1,Y-1,CH+1)
1600 CALL HCHAR(X+1,Y,CH+2)
1610 CALL HCHAR(X+1,Y+1,CH+3)
1620 CALL HCHAR(X+2,Y-1,CH+4)
1630 CALL HCHAR(X+2,Y,CH+5)
1640 CALL HCHAR(X+2,Y+1,CH+6)
1650 RETURN
1660 RESTORE 1670
1670 DATA 262,330,392,523,330,39
2,523,659,392,523,659,784,523,65
9,784,1046,1046
1680 FOR C=1 TO 17
1690 READ J
1700 CALL SOUND(-99,J,2)
1710 NEXT C
1720 CALL HCHAR(4,26,32,4)
1730 FOR N=1 TO 16
1740 X=C1(N)
1750 Y=C2(N)
1760 GOSUB 1540
1770 NEXT N

```



```

1780 PRINT : "UN'ALTRA PARTITA?(S
/N) ";
1790 CALL KEY(0,K,S)
1800 IF K=78 THEN 1820

```

```

1810 IF K=83 THEN 520 ELSE 1790
1820 CALL CLEAR
1830 END

```

Attacco alla terra



16 48K

Forse non è troppo tardi! Anche se i marziani sono già atterrati in gran numero sui tetti della vostra città e molti continuano ad arrivare, potreste compiere il miracolo e salvare la specie umana.

Questo efficientissimo programma si avvale di tre routines in linguaggio macchina principali e di altre due 'di servizio', è dotato di tre quadri di presentazione, di una grafica estesa, e memorizza il miglior punteggio da voi realizzato.

Durante il gioco, conducete una maneggevo-

lissima astronave dotata di laser e di tre bombe anti-alieno capaci di distruggere solo i nemici, senza compromettere la vita dei cittadini. Nel muovervi dovete evitare gli alieni, gli edifici, e la parte alta dell'atmosfera divenuta ormai radioattiva.

Potete invece rifornire i vostro laser di energia toccando le apposite stazioni di rifornimento. La battaglia continuerà nei cieli sino a quando non avrete perso l'ultima astronave: in questo caso non prendetevela, avete fatto senz'altro tutto il possibile.

```

1 CLEAR 32299
2 BEEP .5,12: BEEP .5,24
30 GO SUB 1000
40 GO SUB 2000
50 BORDER 0
55 LET s$="..."
60 LET hs=0
65 LET s=0
70 LET t=0
80 LET bo=0
85 GO TO 3000
99 PAPER 0: INK 7: CLS : FOR n
=0 TO 20: BEEP .005,n:
NEXT n
100 LET x=9: LET y=5: LET b=1
110 FOR n=0 TO 7: PRINT INK 1;
AT n,0;"{32SG8}": NEXT n
120 LET s=0
130 PRINT AT 20,0;"PUNTI:";s
140 LET a$="A A A A ": PRINT
AT 20,15;a$
150 FOR n=16 TO 19: PRINT AT n,
0: INK 5;"{32SG8}": NEXT n
160 LET l=20
165 PRINT AT 0,0;"LASERS:";1;"

```

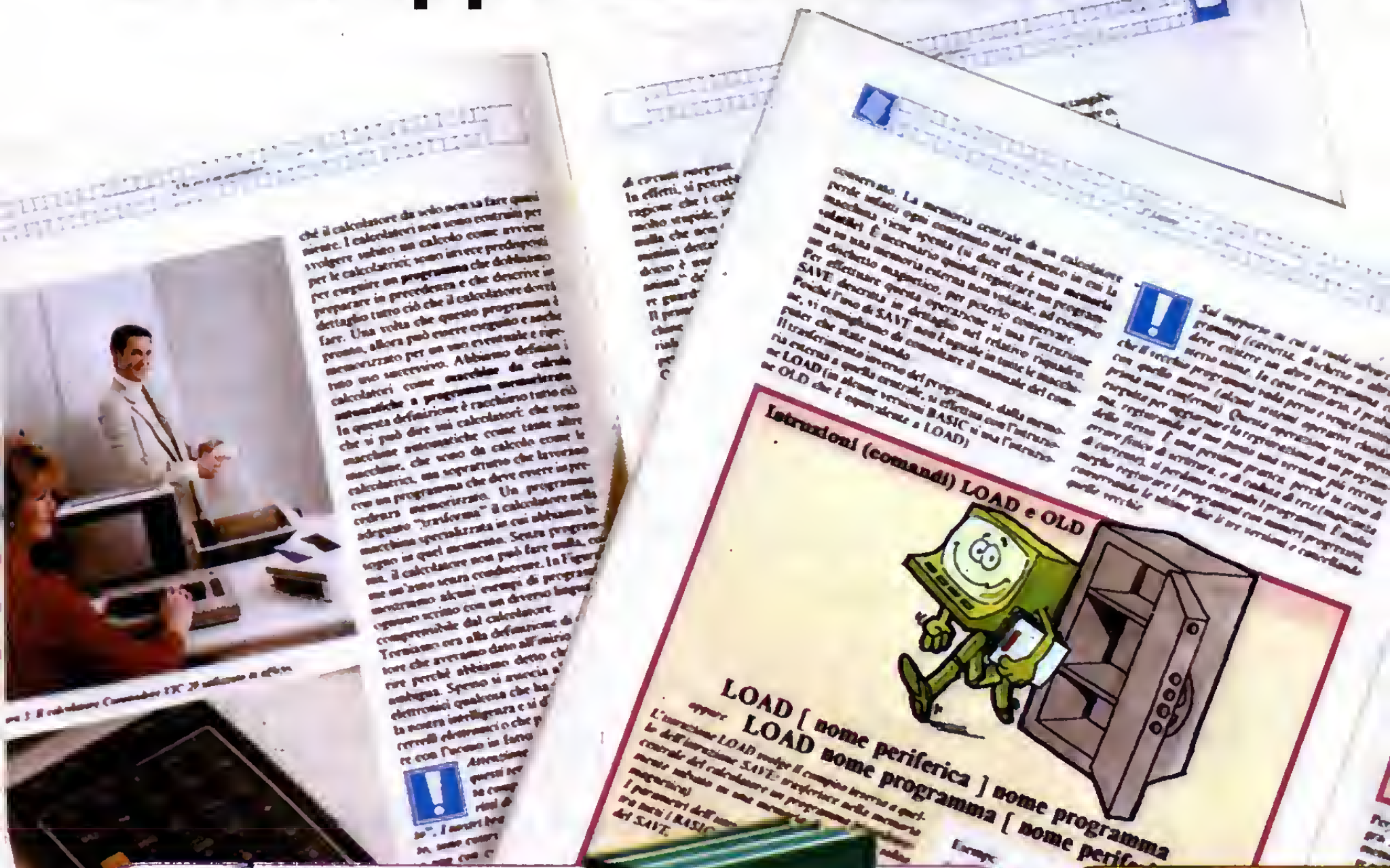
```

170 PRINT AT 0,16;"HI-SCORE:";h
s
180 PRINT AT 18,15; INK 2;
PAPER 5;"DDD": LET sb=3
200 LET x=x+(IN 64510<255)-(
IN 63486<255): PRINT AT x,y
;"A";
210 LET p=PEEK (PEEK 23684+256*
PEEK 23685): IF p THEN
GO SUB 500
220 IF IN 61438<255 THEN IF l
THEN GO SUB 400
230 IF RND>.79 THEN PRINT AT
RND*5+8,31; INK 6;"B"
240 IF IN 32766<255 THEN
GO SUB 700
245 LET rg=RND: IF rg>.96
THEN PRINT AT 15-b,31;
INK 4;("C" AND rg>.98)+(
CHR$ 16+CHR$ 6+"F" AND rg
<=.98): BEEP .005,10:
BEEP .005,20
255 LET b=INT (RND*3)+1
260 PRINT AT x,y;" ": POKE 3247
7,b: LET a=USR 32426: IF
IN 65278<255 THEN LET a=

```




il Corso di BASIC in meno di 6 mesi ideato dagli specialisti del Gruppo Editoriale Jackson



Insegna tutto quel che c'è da sapere sul BASIC;
mette subito in grado di programmare;
fornisce una guida ragionata e competente alla scelta del Personal Computer.

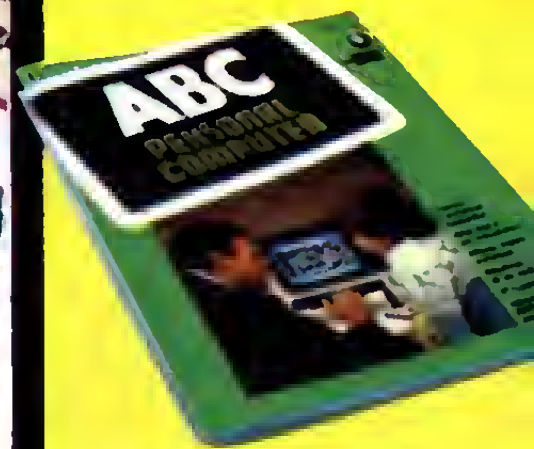
ABC Personal Computer

è il corso che risponde oltretutto alle esigenze di chi non ha tempo da perdere, perché:

si completa in meno di 6 mesi
si compone di 24 fascicoli settimanali



ABC



per tutti coloro che vogliono davvero "dialogare" col computer

24
FASCICOLI SETTIMANALI
IN EDICOLA
DAL 21-9-84

La rapida diffusione dei computer nelle aziende, nelle scuole, nelle case ha reso urgente e indispensabile per molti imparare il linguaggio del calcolatore. Ci sono molti modi per farlo. Il più nuovo, originale, repido e divertente si chiama...

ABC Personal Computer

l'opera creata per rispondere alle esigenze di chi, per lavoro, studio, hobby vuole acquisire un'effettiva padronanza dei piccoli elaboratori per sfruttarne le immense, entusiasmanti possibilità.

ABC Personal Computer

tratta il BASIC in modo diverso, organico, comprensibile a tutti perché nasce dalla grande esperienza e dalla capacità divulgativa del Gruppo Editoriale Jackson.

ABC Personal Computer

svela i segreti del BASIC - il linguaggio fondamentale dei personal, home e microcomputer - e fornisce la chiave per programmare da soli.

ABC Personal Computer

è un'opera preziosa, comprensibile per i ragazzi, perché comincia proprio dall'abc dell'informatica; Ideale per i professionisti, perché rapida, esauriente, concreta; preziosa per gli appassionati perché ricca di programmi già testati, di suggerimenti, di notizie sul mondo dei piccoli computer.



GRUPPO EDITORIALE JACKSON
noi l'informatica
la conosciamo davvero

Personal Computer

24 appuntamenti in edicola per arricchire la biblioteca di casa con:

- 2 volumi di Lezioni per complessive 608 pagine
- 1 volume di Computer-test
- 1 Dizionario di Informatica di oltre 208 pagine

L'opera è elegantemente rilegata in similpelle.

Centinaia di illustrazioni a colori, foto e disegni.

Formato dei volumi cm. 21x28.

Formato del Dizionario di Informatica cm. 15x21.

Abbonamento-risparmio

Tagliando da inviare in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson "ABC Personal Computer"
via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Sì, desidero sottoscrivere l'abbonamento risparmio ai 24 fascicoli di ABC Personal Computer e alle copertine dei 4 volumi dell'opera. Tutto al prezzo speciale di L. 80.000 invece di L. 96.000.

Allago alla presente

- ☐ assegno non trasferibile di L. 80.000 a voi intestato
- ☐ fotocopia di versamento di L. 80.000 sul ccp n. 11666203
- ☐ fotocopia di vaglia postale di L. 80.000 a voi intestato

I fascicoli dovranno essere inviati a

Nome _____ Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov _____ CAP _____

Data _____ Firma _____



```

USR 32426
270 GO TO 200
400 REM SUBROUTINE PER FUOCO
405 LET 1=1-1
440 BEEP .005,30: LET a=USR 325
    07: IF a THEN BEEP .01,7:
        BEEP .01,0: GO TO 450
442 PRINT AT 0,7;1;" "
445 RETURN
450 LET s=s+10*a
460 PRINT AT 20,6;s;" ";AT 0,7;
    1;" "
470 RETURN
500 IF p=60 THEN : LET 1=1+20:
    BEEP .01,20: GO TO 460
501 BEEP .01,1: BEEP .01,2:
    BEEP .01,4: BEEP .01,8:
    BEEP .01,16: BEEP .01,8:
    BEEP .01,4: BEEP .01,2:
    BEEP .01,1
510 PRINT AT x,y; OVER 1;"#":
    BEEP .01,0: BEEP .01,-.5:
    BEEP .01,-1
515 IF a$="!" THEN GO TO 600
520 LET a$=a$(3 TO ): IF a$=""
    THEN LET a$="!"
530 LET s=s-10: PRINT AT 20,15;
    a$;" "
550 PRINT AT x,y; INK 1;"{SG8}"
    : LET a=USR 32426: LET x=9
560 BEEP .3,0: PRINT AT 20,6;s;
    " ": RETURN
600 PRINT AT 4,5; FLASH 1;"LA P
    ARTITA E' FINITA": FLASH 0:
    FOR n=1 TO 8: LET a=USR 32
    300: BEEP .1,n: NEXT n:
    PAUSE 2: PAUSE 1: IF hs<s
    THEN LET hs=s: GO SUB 800

610 GO TO 3000
620 GO TO 100
700 LET sb=sb-1
701 IF INT (s/1000)>bo THEN
    LET sb=3: PRINT AT 18,15;
    INK 2; PAPER 5;"DDD"
702 IF sb<0 THEN RETURN
710 LET s=s+10*USR 32400:
    BEEP .5,7: BEEP .5,0:
    PRINT AT 20,6;s;" ":
    PRINT AT 18,15+sb; INK 5;"
    {SG8}"
715 IF INT (s/1000)>bo THEN
    LET sb=3: PRINT AT 18,15;
    INK 2; PAPER 5;"DDD"
716 LET bo=INT (s/1000)
720 FOR n=0 TO 31: POKE 32477,
    INT (RND*3)+1: LET a=USR 32
    426

```

```

725 PRINT AT x,y-1; PAPER 8;" A
    ": BEEP .01,n
730 NEXT n: RETURN
800 PAPER 0: INK 6: CLS
810 PRINT " ATTACCO ALLA TE
    RRA"
820 LET a$="CONGRATULAZIONI !!
    HAI BATTUTO IL MIGLIOR PUN
    TEGGIO SINORA REALIZZAT
    O: INSERISCI LE TUE INIZ
    IALI"
830 PRINT ' ' '
840 FOR n=1 TO LEN a$: PRINT a$
    (n);: BEEP .003,0: NEXT n
850 PRINT ' 'TAB 5;
860 LET s$=""
862 PRINT "---";: FOR n=1 TO 3:
    PRINT CHR$ 8;: NEXT n
865 FOR n=1 TO 3
866 PRINT "?";
870 PAUSE 0: LET p$=INKEY$:
    IF LEN p$<>1 THEN
        GO TO 870
880 PRINT CHR$ 8;p$;: LET s$=s$
    +p$
885 BEEP .1,n
890 NEXT n
900 PAUSE 50: RETURN
999 STOP

1000 FOR n=1 TO 6: READ a$
1010 FOR p=0 TO 7: READ a
1020 POKE USR a$+p,a: NEXT p
1030 NEXT n
1040 DATA "a",224,48,248,127,127
    ,248,48,224
1050 DATA "b",24,36,126,129,129,
    126,0,0
1055 DATA "c",60,66,129,66,60,60
    ,60,60
1056 DATA "d",0,64,92,126,126,92
    ,64,0
1057 DATA "e",255,153,153,255,15
    3,153,255,255
1058 DATA "f",93,42,54,127,85,85
    ,20,54
1060 RETURN
2000 REM BOMBA
2020 DATA 33,255,88,14,0,6,255,3
    5,126,254
2030 DATA 6,32,7,12,62,8,119,16,
    -12,201
2040 DATA 198,16,119,16,-18,201
2060 REM SCROLL
2080 DATA 6,64,33,0,72,17,32,0,6
    2,0

```



```

2090 DATA 119,25,16,252,33,0,89,
      6,8,17
2100 DATA 32,0,62,7,119,25,16,-4
      ,1,0
2110 DATA 8,17,0,72,33,1,72,237,
      176,1
2120 DATA 0,1,17,0,89,33,1,89,23
      7,176
2140 REM CITTA'
2160 DATA 6,0,14,15,62,22,215,12
      1,215,62
2170 DATA 31,215,62,16,215,62,5,
      215,62,17
2180 DATA 215,62,0,215,62,148,21
      5,13,16,-26
2190 DATA 201
2200 REM FUOCO
2230 DATA 14,0,42,132,92,17,0,3,
      25,229,6,5,126,254,129,40,1
      6,254,127,40,11,54,255,35,1
      6,-14,118,118,118,118,24,47
      ,12,197,237,82
2240 DATA 229,205,94,126
2250 DATA 0,66,36,24,24,36,66,0,
      118,118,225
2252 DATA 229,205,94,126,153,90,
      16,199,227,8,90,153,118,118
      ,225
2260 DATA 205,94,126,0,0,0,0,0,0
      ,0
2265 DATA 0,193,12
2266 DATA 225,62,5,54,0,35,4,184
      ,32,-7,6,0,201
2280 REM CARICAMENTO
2300 FOR n=1 TO 26+50+31+92
2310 READ a: POKE 32399+n,a
2320 NEXT n
2330 DATA 62,7,33,0,89,6,255,119
      ,35,16,-4,118,61,32,-13,6,1
      ,33,255,79,14,32,175,126,20
      3,63,119,43,13,32,-8,62,71,
      188,32,-16,16,-21,201
2340 FOR n=1 TO 39
2350 READ a: POKE 32299+n,a
2360 NEXT n
2370 DATA 6,8,209,26,19,213,119,
      17,0,1,25,16,-11,201
2380 FOR n=1 TO 14
2390 READ a: POKE 32349+n,a:
      NEXT n
2400 RETURN
3000 INK 7: PAPER 0: CLS
3110 FOR n=0 TO 7: INK n:
      PRINT AT 3,4;"ATTACCO ALLA
      TERRA": BEEP .1,n
3120 PRINT '"USA I TASTI:"'
      TAB 9;"1-5.....Su"'
      TAB 9;"Q-T.....Giu"'

```

```

      TAB 9;"6-0.....Fuoco"'
      TAB 9;"SHIFT...+Velocita"'
      'TAB 9;"SPACE.....Bombe"
3121 PRINT '"PREMI 'S' PER INIZI
      IARE"
3122 NEXT n
3125 PAUSE 250
3126 IF INKEY$="s" THEN GO TO 9
      9
3127 CLS
3130 PRINT "Attacco alla Terra":
      PRINT : PRINT : PRINT
3140 LET a$="B.....10 punti"
      +CHR$ 13+CHR$ 13+"F.....
      20 punti"+CHR$ 13+CHR$ 13+
      "C.....RIFORMIMENTO "+
      CHR$ 13+CHR$ 13+CHR$ 13+"PR
      EMI 'S' PER INIZIARE"
3150 FOR n=1 TO LEN a$
3160 PRINT a$(n);: BEEP .003,0:
      NEXT n
3170 PAUSE 250: IF INKEY$="s"
      THEN GO TO 99
3180 CLS
3190 PRINT "ATTACCO ALLA TERRA"
3200 PRINT "-----"
3205 PAUSE 50
3210 PRINT '"MIGLIOR PUNTEGGIO
      =" ;hs: BEEP .1,10: PAUSE 50
3220 PRINT '"ULTIMO PUNTEGGIO="
      ;s: BEEP .1,9: PAUSE 50
3230 PRINT '"IL MIGLIOR PUNTEG
      GIO e' di ";s$: BEEP .1,8
3235 PRINT '"PREMI 'S' PER I
      NIZIARE"
3240 PAUSE 200: IF INKEY$="s"
      THEN GO TO 99
3250 GO TO 3000

```

**PAPER
soft**

14

ritaglia
e
conserva
ti
attendono
grosse
sorprese!

Baseball

Il baseball è, come tutti saprete, un popolarissimo gioco che negli Stati Uniti infiamma di passione folle oceaniche. Nel nostro paese questo affascinante sport non ha ancora incontrato, a torto, i favori del grande pubblico. Per stimolare chi non ha mai avuto l'opportunità di interessarsene, o per permettere di allenarsi a chi spera di entrare a far parte di qualche formazione locale, presentiamo 'Baseball'. In questo programma, che simula i nove inning da cui è composta una partita di baseball, la vostra squadra (9 giocatori) gioca secondo le vostre direttive contro la squadra... dello Spectrum.

In ogni inning si possono distinguere due fasi: una in cui voi siete all'attacco, una durante la quale vi difendete.

Nella prima fase schierate via via in campo tutti i vostri giocatori in battuta: questi dovranno cer-

care di ribattere la palla scagliata dal lanciatore avversario e guadagnare basi (prima, seconda, terza, casa-base). Realizzerete un punto quando uno dei vostri giocatori completerà il giro del campo, rientrando in casa-base. Al momento del lancio vi sarà richiesto di inserire la lettera 'd' se volete che il vostro battitore colpisca la palla in sicurezza, battendo basso; oppure la lettera 'u' se intendete correre qualche rischio (lo strike - tre di questi errori e siete eliminati!), predisponendovi però ad un possibile 'home run', vale a dire un giro completo di campo realizzato dal battitore.

Quando 3 giocatori sono stati eliminati, le due squadre scambiano le posizioni: tocca ora al computer cercare di far punti; questa alternanza si ripeterà sino al termine della partita, quando potrete sapere se avrete un futuro quali allenatori di baseball!

```
1 REM *****
2 REM * *          BASEBALL * *
3 REM *****
```

```
30 PRINT AT 10,7;"UN ATTIMO SO
    LTANTO..."
40 GO SUB 1500: REM UDG
50 GO SUB 1430: REM variabili
60 CLS
70 FOR I=1 TO 9
80 PRINT "Il tuo inning"
90 FOR a=1 TO 9: LET w(a)=1:
    NEXT a: LET pla=0
100 FOR m=1 TO 9
110 IF w(m)=1 THEN GO SUB 450
120 IF w(m)=0 THEN LET pla=pla
    +1: IF pla=3 THEN GO TO 150
130 NEXT m
140 GO TO 100
150 PRINT "3 eliminati per la t
    ua squadra"
160 PRINT "Al termine dell'inni
    ng ";I
170 PRINT "hai realizzato ";hsc
    ;" punti"
180 PRINT "Ora tocca al compute
    r !"
190 LET co=0
200 INPUT "Premi ENTER per cont
    inuare "; LINE a$: CLS
```



```

210 CLS
220 FOR m=1 TO 9
230 GO SUB 830
240 IF co=3 THEN GO TO 260
250 NEXT m
260 PRINT "3 eliminati per il c
  omputer"
270 INPUT "Premi ENTER per cont
  inuare "; LINE a$: CLS
280 NEXT I
290 IF csc>hsc THEN GO TO 330
300 IF csc=hsc THEN GO TO 350
310 PRINT AT 10,0;"La tua squad
  ra ha vinto ";hsc;" a ";csc

320 INPUT "Premi ENTER per gioc
  are ancora "; LINE a$:
  GO TO 50
330 PRINT AT 10,0;"Il computer
  ha vinto ";csc;" a ";hsc
340 GO TO 320
350 PRINT "Partita pari, dobbia
  mo farne un'altra !"
360 FOR a=1 TO 9: LET w(a)=1:
  NEXT a: LET pla=0
370 FOR m=1 TO 9
380 IF w(m)=1 THEN GO SUB 450
390 IF w(m)=0 THEN LET pla=pla
  +1: IF pla=3 THEN GO TO 25
  0
400 NEXT m
410 FOR m=1 TO 9
420 GO SUB 830
430 NEXT m
440 GO TO 290
450 LET str=1
460 PRINT "
  "
470 PRINT P$(m);" e' il battito
  re,"
480 LET f=INT (RND*10)+1
490 PRINT P$(m);" battera' alto
  tentando un fuori campo, o
  colpira' bassogiocando sul
  sicuro ? (u / d)"
500 INPUT LINE h$
510 CLS
520 LET ch=(-f)+10*10
530 LET an=0: IF h$="u" OR h$="
  U" THEN LET an=50
540 LET ce=(ch*an)/100: LET rn=
  INT (RND*25)
550 IF rn<ce THEN GO TO 810
560 IF str=3 AND RND>.9 THEN
  GO SUB 1200: LET w(m)=0:
  RETURN
570 IF RND>.7 THEN GO SUB 1200
  : LET str=str+1: INPUT "Pre
  mi ENTER per un nuovo lanci

```

```

  o "; LINE a$: GO TO 540
580 GO SUB 990: INPUT "Premi EN
  TER per continuare ";
  LINE a$: CLS
590 IF f>5 AND h$="u" THEN
  PRINT "Forse e' un fuori c
  ampo..."
600 IF f<6 AND h$="d" THEN
  PRINT "La palla rimane nel
  diamante..."
610 PRINT "Il tuo punteggio e'
  ";hsc: PRINT pla;" giocator
  ";("i sono eliminati" AND p
  la<>1);("e e' eliminato"
  AND pla=1)
620 LET rn=INT (RND*INT ((f-1))
  /1.5)+1: IF rn>4 THEN
  LET rn=4
630 IF rn=4 THEN GO TO 650
640 PRINT P$(m);" conquista la
  ";rn;("ma" AND rn=1);("nda"
  AND rn=2);("rza" AND rn=3)
  ;" base"
650 LET t(m)=rn
660 IF rn=4 THEN GO TO 760
670 LET ba=0
680 FOR a=1 TO m-1
690 IF t(a)<>4 THEN LET ba=b
  a+1: IF ba>2 THEN GO TO 75
  0
700 IF RND>.5 AND t(a)<>4
  THEN GO TO 730
710 NEXT a
720 RETURN
730 IF RND>.3 THEN GO TO 750
740 PRINT P$(a);" e' eliminato"
  : LET w(a)=0: RETURN
750 PRINT P$(a);" in casa-base"
  : LET hsc=hsc+1: LET t(a)=4
  : RETURN
760 PRINT P$(m);" batte un fuor
  i campo!!!": LET hsc=hsc+1
770 FOR c=1 TO m
780 IF RND>.7 AND t(c)<>4
  AND rn<>4 THEN PRINT P$
  (c);" e' eliminato": LET t(
  c)=4: LET w(c)=0: GO TO 800

790 IF t(c)<>4 THEN LET t(c)
  =4: PRINT "Anche ";P$(c);"
  in casa-base ": LET hsc=hsc
  +1
800 NEXT c: RETURN
810 PRINT P$(m);" e' eliminato"
  : LET w(m)=0: LET t(m)=4
820 RETURN
830 CLS : LET str=1
840 LET a=INT (RND*2)

```

```

850 IF a=1 THEN LET h$="d"
860 IF a=0 THEN LET h$="u"
870 LET f=INT (RND*10)+1
880 IF str=3 THEN RETURN
890 IF RND>.9 THEN GO SUB 1200
: LET str=str+1: INPUT "Pre
mi ENTER per il nuovo lanci
o "; LINE a$: GO TO 890
900 PRINT AT 0,0;"_____
"
910 PRINT AT 1,0;"Il computer h
a ";csc;" punti"
920 PRINT AT 2,0;"Tu lanci,
"
930 GO SUB 990
940 PRINT AT 2,10;"lui colpisce
!"
950 IF RND>.9 THEN PRINT "Real
izza un fuori campo !!!":
LET csc=csc+1: GO TO 970
960 IF RND>.4 AND a$<>"d"
THEN PRINT "La battuta e'
stata intercettata": LET c
o=co+1: GO TO 970
970 INPUT "Premi ENTER per il n
uovo lancio "; LINE a$
980 RETURN
990 PRINT AT 10,4; INK 6;"GI";
AT 11,4;"CD"
1000 PRINT AT 10,20; INK 5;"EF";
AT 11,20;"CD"
1010 PAUSE 10
1020 PRINT AT 10,4; INK 6;"KL";
AT 11,4;"HJ"
1030 LET di=.1: LET ff=.2
1040 FOR a=45 TO 165 STEP 2
1050 PLOT OVER 1; INK 8;a,95+di
1060 PLOT OVER 1; INK 8;a,95+di
1070 LET di=di+ff
1080 IF a>100 THEN LET ff=ff-.0
3
1090 NEXT a
1100 PRINT AT 10,20; INK 5;"AB"
1110 IF h$="d" THEN GO TO 1350
1120 LET s=95
1130 FOR a=165 TO 0 STEP -5
1140 PLOT INK 8;a,s
1150 PAUSE 2
1160 PLOT OVER 1; INK 8;a,s
1170 LET s=s+1
1180 NEXT a
1190 RETURN
1200 PRINT AT 10,4; INK 6;"GI";
AT 11,4;"CD"
1210 PRINT AT 10,20; INK 5;"EF";
AT 11,20;"CD"
1220 PAUSE 10
1230 PRINT AT 10,4; INK 6;"KL";
AT 11,4;"HJ"
1240 LET di=.1: LET ff=.2
1250 FOR a=45 TO 190 STEP 2
1260 PLOT OVER 1; INK 8;a,95+di
1270 PAUSE 1
1280 PLOT OVER 1; INK 8;a,95+di
1290 LET di=di+ff
1300 IF a>100 THEN LET ff=ff-.0
3
1310 NEXT a
1320 PRINT AT 0,0;"Strike ";str
1330 IF str=3 THEN PRINT "Elimi
nato !": LET co=co+1
1340 RETURN
1350 LET ff=.3
1360 FOR a=165 TO 30 STEP -3
1370 PLOT INK 8;a,95-ff
1380 PLOT OVER 1; INK 8;a,95-ff
1390 LET ff=ff+.5
1400 IF ff>5 THEN LET ff=-ff
1410 NEXT a
1420 RETURN
1430 BORDER 1: PAPER 1: INK 7:
CLS
1440 DIM w(9): DIM P$(9,8):
DIM c(9): DIM t(9)
1450 LET hsc=0: LET csc=0
1460 RESTORE 1430: FOR a=1 TO 9:
READ P$(a): NEXT a
1470 LET co=0
1480 DATA "Landucci","Carelli","
Farina","Radaelli","Landuzz
i","DiMaggio","Ruth","Roman
o","Castelli"
1490 RETURN
1500 RESTORE 1500: FOR a=USR "a"
TO USR "1"+7
1510 READ udg: POKE a,udg
1520 NEXT a: RETURN
1530 DATA 7,7,7,7,7,7,3,3
1540 DATA 0,0,0,224,152,134,128,
128
1550 DATA 7,15,31,25,25,17,32,96
1560 DATA 128,128,128,128,192,24
8,12,4
1570 DATA 3,3,3,3,7,31,97,1
1580 DATA 0,0,192,192,192,192,19
2,192
1590 DATA 12,12,15,7,15,31,63,31
1600 DATA 7,15,14,60,48,48,96,19
2
1610 DATA 0,0,0,192,224,240,240,

```



```

224
1620 DATA 224,224,112,48,56,24,1
      2,15
1630 DATA 7,7,7,7,15,15,31,31

```

```

1640 DATA 0,0,28,252,224,128,128
      ,128
1650 RETURN

```

C64

Demon star

Una nave spaziale si è persa nell'universo: miriadi di asteroidi cercano di neutralizzarla per sempre. Cercate di evitare questa brutta fine pilotando la vostra nave con i seguenti tasti: 1=SU; — =GIÙ; 2=DESTRA; CTRL=SINISTRA; la BARRA SPAZIATRICE spara.

Colpendo gli asteroidi guadagnate energia; colpendo gli UFO che appaiono ogni tanto (emettendo un suono particolare) oltre a guadagnare energia ottenete in premio del tempo che vi permette di continuare il gioco. Occhio agli impatti.

```

90 S=54272:FOR I=0TO28:POKE S+I,0
   :NEXT
100 RESTORE
110 POKE 53281,11:POKE 53280,11:PR
   INT "{CLR}{WHT}ATTENDI UN ATT
   IMO MENTRE SISTEMA"
120 PRINT "I CARATTERI..."
130 POKE 56334,PEEK(56334)AND254
   :POKE 1,PEEK(1)AND251
140 IF PEEK(14934)<>56 THEN FOR I
   =12288TO14935:POKE I,PEEK(I+5
   3248-12288):NEXT
150 FOR I=12552TO12679:READ A:PO
   KE I,A:NEXT
160 POKE 1,PEEK(1)OR4:POKE 56334,P
   EEK(56334)OR1
170 DIM MX%(2,2),O%(4)
180 K(1)=3:K(2)=10:K(3)=13:K(4)=
   7
190 PT=0:BB=1000:INPUT "LIVELLO (
   1-10){ 3 DES}5{ 3 SIN}";SK:I
   FSK<1ORSK>10THEN190
200 D2=56321:D1=D0-3:D2=D0-2:CD=
   54272:C=40:R=24:SP=32:FL=0:R
   G=10
210 E=42
220 FOR I=0TO2:FOR J=0TO2:SP=SP+1:
   MX%(I,J)=SP:NEXT J,I:SP=32
230 DEFFNA(W)=1024+X+C*Y:DEFFNB(
   W)=PEEK(FNA(W)):DEFFNR(W)=IN
   T(RND(1)*W)
240 PRINT "{CLR}"

```

```

250 POKE 53272,(PEEK(53272)AND24
   0)+12
260 FOR I=0TO3:O%(I)=E:E=E+1:NEXT
   :K=1:FOR H=0TO3:FOR J=1TO(3*SK
   ):GOSUB 820
270 POKERP,O%(H):POKERC,K(K):NEX
   TJ:K=K+1:NEXT H
280 MC=0:MR=-1: SX=3:SY=24:SH=198
   7:POKESH,36:POKESH+CD,3
290 FOR H=1TO1000:NEXT
300 PRINT "{HOME}{WHT}{RVS}"PT"
   {BLU}":IFFL=0ANDFN R(10)=3THE
   N750
310 IFFL=2THENPRINT "{HOME}{RVS}
   {GIU'}{CYN}";RIGHT$(TI$,2);"
   {BLU}":IFTI>1000THEN840
320 GOSUB 720:IFFBTHENX=SX:Y=SY:P
   X=MC:PY=MR:GOTO460
330 U=0:W=0:IFJ0THENU=1
340 IFJ2THENU=-1
350 IFJ1THENW=1
360 IFJ3THENW=-1
370 IFU=0ANDW=0THENU=MC:W=MR
380 MC=U:MR=W: SX= SX+MC:SY=SY+MR:
   IFSY<0THENSY=R
390 IFSY>RTHENSY=0
400 IFSX>39THENSX=0
410 IFSX<0THENSX=39
420 X=SX:Y=SY:J=FNB(0):IFJ<48AND
   J>41THENFL=1:GOTO570
430 POKESH,SP:POKESH+CD,0:SH=FNA
   (0):POKESH,MX%(MC+1,MR+1):PO

```

```

    KESH+CD,3
440 IF FL<>2 THEN PRINT "{HOME}
    {GIU'}{BLK}{ 3 SPAZI}{BLU}"
450 GOTO 300
460 FOR I=1 TO RG: X=X+PX: Y=Y+PY
470 IF I<>1 THEN POKET, SP: POKET+CD,
    0
480 IF X>39 THEN X=0
490 IF X<0 THEN X=39
500 IF Y>R THEN Y=0
510 IF Y<0 THEN Y=R
520 J=FNB(0): IF J=SP THEN 540
530 IF J<48 AND J>41 THEN I=RG: NEXT I:
    GOTO 570
540 T=FNA(0): POKET, 37: POKET+CD, 1
    : POKE V, 0: FOR H=1 TO 25: NEXT H: NE
    XTI
550 POKET, SP: POKET+CD, 0: IF PEEK(R
    P)=47 THEN REM
560 GOTO 300
570 L=FNB(0): XP=FNA(0): IF FL=1 THE
    N 620
580 IF L=47 THEN PT=PT+500: FL=0: RG=
    10: GOTO 620
590 IF L<46 AND L>41 THEN PT=PT+((L-4
    1)*5)
600 IF L=46 THEN PT=PT+100: FL=0
610 IF PEEK(RP)=47 THEN 640
620 POKE XP, 58: POKE SP+CD, 1
630 FOR M=1 TO 0 STEP -1: FOR N=1 TO 25:
    NEXT N, M
640 FOR M=1 TO 3: POKE XP, 58: POKE XP+C
    D, 1: FOR N=1 TO 25: NEXT N: POKE XP,
    SP: POKE XP+CD, 0
650 FOR N=1 TO 25: NEXT N, M: IF FL=1 THE
    N 680
660 IF PT>BB THEN 790
670 POKET, 32: POKET+CD, 0: GOTO 300
680 IF PT<0 THEN POKE 53272, 21: PRIN
    T "{CLR}{BLK}{WHT} ENERGIA PER
    SA: "; PT: GOTO 700
690 POKE 53272, 21: PRINT "{HOME}
    {BLK}{WHT} NAVE DISTRUTTA.": P
    RINT "ENERGIA TRASMESSA: "; PT

700 POKE 198, 0: INPUT "{ 3 GIU' } GI
    OCHI ANCORA? { SPAZI } (S/N)
    { 3 DES } S { 3 SIN } "; A$: IF A$="
    S" THEN 190
710 END
720 P=255-PEEK(56321): J0=-((P AND
    8)=8)
730 J1=-((P AND 2)=2): J2=-((P AND 4)
    =4)
740 J3=-((P AND 1)=1): FB=-((P AND 16
    )=16): RETURN
750 GOSUB 820: IF RP<1068 THEN GOSUB 3
    000: POKER P, 47: POKER C, 1: GOSUB
    870: RG=6: GOTO 770
760 GOSUB 2000: POKER P, 46: POKER C, 1

```

```

770 FOR H=1 TO 200: NEXT
780 FL=2: TI$="000000": GOTO 310
790 POKE 53272, 21: PRINT "{CLR}
    {YEL} BONUS 100": FOR H=1 TO 1000
    : NEXT: POKE 53272, 28
800 PT=PT+100: BB=BB+1000: IF PT>30
    00 AND SK<8 THEN SK=SK+1
810 GOTO 200
820 X=FNR(C): Y=FNR(R): IF FNB(0)<>
    SP THEN 820
830 RP=FNA(0): RC=RP+CD: RETURN
840 IF PEEK(RP)=47 THEN 680
850 POKER P, SP: POKER C, 0: PT=PT-500
    : IF PT<0 THEN 680
860 PRINT "{HOME}{BLK}{ 6 SPAZI}
    ": FL=0: GOTO 300
870 RETURN
880 DATA 128,126,121,112,104,68,
    64,32
890 DATA 6,8,16,252,252,16,8,6
900 DATA 32,64,68,104,112,121,12
    6,128
910 DATA 24,24,24,24,60,90,153,1
    29
920 DATA 0,0,36,24,24,36,0,0
930 DATA 129,153,90,60,24,24,24,
    24
940 DATA 1,126,158,14,22,34,2,4
950 DATA 96,16,8,63,63,8,16,96
960 DATA 4,2,34,22,14,158,126,1
970 DATA 128,82,164,80,21,170,21
    ,34
980 DATA 24,60,98,73,93,89,50,4
990 DATA 0,42,28,62,28,42,0,0
1000 DATA 0,112,152,188,189,25,1
    4,0
1010 DATA 60,66,129,153,153,129,
    66,60
1020 DATA 56,16,84,254,84,16,56,
    0
1030 DATA 162,116,124,56,60,106,
    81,144
2000 REM SOUND WHEN DEATH STAR A
    PPEARS
2010 POKE 54296, 15
2020 POKE 54277, 20
2030 POKE 54278, 175
2040 POKE 54276, 33
2050 FOR I=1 TO 7: POKE 54273, RND(1)
    *256: NEXT
2060 POKE 54276, 32
2065 POKE 54296, 0
2070 RETURN
3000 GOSUB 2000: GOTO 820

```

**Aspettiamo
i tuoi lavori
migliori!**

L'invasione dei Cyon

C64

Joystick

L'invasione dei Cyon è un gioco d'azione per il VIC 20 e il C64 nel quale voi avete il compito di salvare la terra dalle mire imperialiste dei Cyon.

Utilizzando il joystick dovete intercettare le navi dei Cyon prima che atterrino. Con il joystick dovete muovere sullo schermo il piccolo mirino a forma di croce fin sopra la nave da abbattere e premere il pulsante di fuoco. Avete a disposizione solo 7 colpi per nave. Ogni volta che riuscite a distruggere una na-

ve, sul video appaiono il numero di colpi utilizzati ed i secondi impiegati.

In principio le navi scendono una alla volta, ma dopo la sesta i Cyon attaccano in massa mandando due navi alla volta.

Se riuscite a superare l'undicesimo schermo la terra è salva, altrimenti, dopo che tre navi sono riuscite ad atterrare, la terra viene invasa.

I livelli di difficoltà sono 6, da semplice a impossibile.

```

100 CO=54272:FORT=COTOCO+24:POKE
    T,0:NEXT
110 POKE53280,0:POKE53281,1:VS="
    SECONDI"
120 PRINT"{CLR}{ 7 GIU' }"TAB(9)"
    {RVS}{RED}L' INVASIONE DEI C
    YON{OFF}"
130 PRINT"{ 2 GIU' }"TAB(11)"
    {BLU}{JOYSTICK --> #2}"
140 PRINT"{ 5 GIU' }{ 6 DES}A CHE
    LIVELLO GIOCHI (1-6)?"
150 GETAS:IFAS<"1"ORAS>"6"THEN15
    0
160 D=VAL(AS):SC=1024
170 POKECO+24,15:POKECO+5,17:POK
    ECO+6,248:POKECO,100
180 BG=1
190 POKE53281,1:PRINT"{CLR}":POK
    E53281,0:PRINT"{CYN}"BG:TIS=
    "000000"
200 LK=INT(RND(1)*150)+SC
210 FORI=1TO10:O=1064+INT(RND(1)
    *520):POKEO,46:POKEO+CO,1:NE
    XT
220 POKE1154,81:POKE1154+CO,1
230 PRINT"{ 13 GIU' }"
240 PRINT"{GRN}{ 6 GIU' }N
    [< 2 T>]{SU}{SIN}{RED}X{GRN}
    {GIU' }[<T>]M{GIU' }M[< 2 @>]
    N{SU}N{SU}N[< 2 T>]{SU}N{SU}
    N[< 2 T>]M{GIU' }M{GIU' }M
    {GIU' }M{GIU' }M[< 7 @>]N{SU}
    N{SU}NM{GIU' }M[< 2 @>]N{SU}
    N{SU}N[<T>]"
250 PRINT"{ 21 DES}N{SU}[<G>]
    {SU}{SIN}[<@>]N[< 2 T>]{SU}

```

```

    {SIN}{BLU}-{GRN}{GIU' }[<T>]
    M[<@>]{GIU' }{SIN}[<M>]{GIU' }
    M"
260 POKE1769,87:POKE1769+CO,4:PO
    KE1887,124:POKE1887+CO,5
270 FORI=1890TO1887STEP-1:POKEI+
    1,32:POKEI+CO+1,0:POKEI,124:
    POKEI+CO,5
280 FORJ=1TO200:NEXTJ,I
290 J=0:K=0
300 X=20:Y=12:TH=0:S1=0:A=32:A1=
    32:A2=32
310 FORW=1TO3:FORI=10TO200STEP10
    :POKECO+1,I:POKECO+4,33:FORJ
    =1TO10:NEXTJ,I,W
320 PRINT"{HOME}{GIU' }
    { 4 SPAZI}"
330 POKECO+4,32
340 S=1524
350 POKES,A
360 P=PEEK(56320)AND15:Y=Y+((PAN
    D1)=0)-((PAND2)=0):X=X+((PAN
    D4)=0)-((PAND8)=0)
370 FR=PEEK(56320)AND16:IFX<0THE
    NX=39
380 IFY<0THENY=0
390 IFX>39THENX=0
400 IFY>24THENY=24
410 IFLK>1983THEN610
420 C=C+1:IFFR=0THENTH=TH+1
430 POKELK+CO+PO,D1:IFA1<>43THEN
    POKELK+PO,A1
440 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+CO+P
    O+6,D2:IFA2<>43THENPOKELK+PO
    +6,A2
450 IFFR=0ANDTH<=7THENGOSUB1030

```



```

460 PO=INT(RND(1)*D)+1:IFTH>7THE
NFR=1
470 POKEOS,32:NS=1064+INT(RND(1)
*520):POKENS,46:OS=NS
480 S=SC+X+Y*40
490 A=PEEK(S):POKES,43:IFC=2THEN
LK=LK+40:C=0
500 A1=PEEK(LK+PO):D1=PEEK(LK+PO
+CO)
510 IFBG>6ANDJ<>1THENA2=PEEK(LK+
PO+6):D2=PEEK(LK+PO+CO+6)
520 IFS1<>1THENPOKELK+PO+CO,7:PO
KELK+PO,90
530 A$="COLPI":IFTH=1THENA$="COL
PO"
540 PRINT"{HOME}{BLU}";:IFS=LK+P
OANDFR=0THENPRINTTH;A$:PRINT
RIGHT$(TI$,2)VS:GOTO910
550 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+PO+C
O+6,7:POKELK+PO+6,90
560 IFBG>6ANDJ<>1ANDS=LK+PO+6AND
FR=0THENPRINTTH;A$:PRINTRIGH
T$(TI$,2);:GOSUB860
570 IFPEEK(1769)=87THENPOKE1769,
81:POKE1769+CO,4:GOTO590
580 POKE1769,87:POKE1769+CO,4
590 IFJ=1ANDS1=1THENBG=BG+1:GOTO
1040
600 POKESC+QW,32:QW=INT(RND(1)*3
60)+80:POKESC+QW,46:GOTO350
610 JH=JH+1:IFJH<3THEN190
620 POKECO+1,10:POKECO+4,129
630 FORI=0TO15:FORJ=0TO15:POKE53
280,I:POKE53281,J:NEXTJ,I
640 POKE53280,0:POKE53281,0
650 POKECO+4,128
660 PRINT"{CLR}{ 5 GIU' }{CYN}
{ 6 DES}HAI RESISTITO A:"BG-
1"ATTACCHI.{ 7 GIU' }"
670 ONBGGOSUB730,740,750,760,770
,780,790,800,810,820,830
680 PRINT"{YEL}{ 5 GIU' }
{ 9 DES}GIOCHI{ 2 SPAZI}ANCO
RA (S/N)?"
690 GETA$:IFA$=""THEN690
700 IFA$="S"THENRUN
710 IFA$="N"THENEND
720 GOTO690
730 PRINT"{PUR}{ 12 DES}E' UNA D
ISGRAZIA":RETURN
740 PRINT"{PUR}{ 7 DES}NON TROP
P O BUONO, CAPORALE":RETURN
750 PRINT"{PUR}{ 11 DES}BRAVINO
, SERGENTE":RETURN
760 PRINT"{PUR}{ 9 DES}CONTINUA,
SOTTOTENENTE":RETURN
770 PRINT"{PUR}{ 9 DES}TU
{ 2 SPAZI}ORA SEI UN TENENTE
":RETURN

```

```

780 PRINT"{PUR}{ 9 DES}TU ORA SE
I UN CAPITANO":RETURN
790 PRINT"{PUR}{ 9 DES}TU ORA SE
I UN MAGGIORE":RETURN
800 PRINT"{PUR}{ 8 DES}TU ORA SE
I UN COLONNELLO":RETURN
810 PRINT"{PUR}{ 9 DES}TU ORA SE
I UN GENERALE":RETURN
820 PRINT"{PUR}{ 5 DES}SEI IL CO
MANDANTE DELLA FLOTTA":RETUR
N
830 PRINT"{PUR}{ 7 DES}BUONGIORN
O SIG. PRESIDENTE":RETURN

840 PRINT"{CLR}{YEL}{ 8 GIU' }
{ 2 DES}HAI SALVATO LA TERRA
DAGLI ALIENI!!!{ 7 GIU' }"
850 GOTO680
860 FORF=1TO3:FORL=150TO100STEP-
1:POKECO+1,L:POKECO+4,17:NEX
T:NEXT:POKECO+4,16
870 PRINTVS:POKELK+PO+CO+6,1:POK
ELK+PO+6,43

880 FORZ=40TOLK-SCSTEP40:G=PEEK(
LK+PO-Z+6):G1=PEEK(LK+PO-Z+C
O+6)
890 POKELK+PO-Z+CO+6,7:POKELK+PO
-Z+6,90:FORH=1TO70:NEXT:POKE
LK+PO-Z+CO+6,G1
900 POKELK+PO-Z+6,G:NEXT:TH=0:J=
1:RETURN

910 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+PO+C
O+6,7:POKELK+PO+6,90
920 S1=1
930 FORT=1TO3:FORTY=100TO150:POK
ECO+1,TY:POKECO+4,17:NEXT:NE
XT:POKECO+4,16

940 S1=1:POKELK+PO+CO,1:TH=0:POK
ELK+PO,43
950 FORZ=40TOLK-SCSTEP40:G=PEEK(
LK+PO-Z):G1=PEEK(LK+PO-Z+CO)

960 POKELK+PO-Z+CO,7:POKELK+PO-Z
,90:FORH=1TO70:NEXT:POKELK+P
O-Z+CO,G1
970 POKELK+PO-Z,G:NEXT
980 IFBG<7THENBG=BG+1:GOTO190
990 IFJ=1ANDS=1THENBG=BG+1:IFBG<
12THEN190
1000 IFJ=1ANDS=1ANDBG=12THEN840
1010 GOTO550
1020 REM FIRE NOISE
1030 POKECO+1,200:POKECO+4,129:P
OKECO+4,128:FORT=1TO100:NEX
T:RETURN
1040 IFBG<=11THEN190
1050 GOTO840

```

Demon star

Una nave spaziale si è persa nell'universo: miriadi di asteroidi cercano di neutralizzarla per sempre. Cercate di evitare questa brutta fine pilotando la vostra nave con i seguenti tasti: 1=SU; ← =GIÙ; 2=DESTRA; CTRL=SINISTRA; la BARRA SPAZIATRICE spara.

Colpendo gli asteroidi guadagnate energia; colpendo gli UFO che appaiono ogni tanto

(emettendo un suono particolare) oltre a guadagnare energia ottenete in premio del tempo che vi permette di continuare il gioco. Occhio agli impatti.

Il programma 2 crea un file di dati su cassetta che verrà utilizzato dal programma 1. Registrate il file creato dal N.2 subito dopo il programma 1 sulla stessa cassetta.

Programma 1

```

1 POKE36879,253:PRINT"{CLR}ATTEN
DI"
2 P=28:POKE56,P:POKE52,P:POKE51,
PEEK(55):CLR
3 FORI=7168TO7679:POKEI,PEEK(I+3
2768-7168):NEXT
4 OPEN1,1,0,"DF"
5 INPUT#1,X:IFX=999THEN7
6 FORJ=XTOX+7:INPUT#1,Y:POKEJ,Y:
NEXT:GOTO5:DIMMX%(2,2),O%(4)
7 CLOSE1:PT=0:BB=1000:INPUT"
{CLR}LIVELLO (1-10)";SK:IFSK<1
ORSK>10THEN7
8 D0=37154:D1=D0-3:D2=D0-2:CD=30
720:C=22:R=23:SP=32:FL=0:RG=8
9 V=36878:VN=V-1:VS=V-2:E=42
10 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:SP=SP+1:M
X%(I,J)=SP:NEXTJ,I:SP=32
11 DEFFNA(W)=7680+X+C*Y:DEFFNB(W
)=PEEK(FNA(W)):DEFFNR(W)=INT(
RND(1)*W)
12 PRINT"{CLR}":POKEV+3,128:POKE
V+1,14:POKEV-9,255
13 FORI=0TO3:O%(I)=E:E=E+1:NEXT:
K=4:FORH=0TO3:FORJ=1TO(3*SK):
GOSUB70
14 POKERP,O%(H):POKERC,K:NEXTJ:K
=K+1:NEXTH
15 MC=0:MR=-1:SX=3:SY=22:SH=8167
:POKESH,36:POKESH+CD,3
16 FORT=128TO24STEP-1:POKEV+3,T:
FORD=1TO10:NEXTD,T:FORH=1TO10
00:NEXT
17 PRINT"{HOME}{WHT}"PT"{BLU}":I
FFL=0ANDFNR(10)=3THEN63
18 IFFL=2THENPRINT"{HOME}{GIU' }
{GRN} ";RIGHT$(TIS,2);"{BLU}"

```

```

:IFTI>700THEN72
20 GOSUB60:IFFBTHENX=SX:Y=SY:PX=
MC:PY=MR:GOTO34
21 U=0:W=0:IFJ0THENU=1
22 IFJ2THENU=-1
23 IFJ1THENW=1
24 IFJ3THENW=-1
25 IFU=0ANDW=0THENU=MC:W=MR
26 MC=U:MR=W:SX=SX+MC:SY=SY+MR:I
FSY<0THENSY=R
27 IFSY>RTHENSY=0
28 IFSX>21THENSX=0
29 IFSX<0THENSX=21
30 X=SX:Y=SY:J=FNB(0):IFJ<48ANDJ
>41THENFL=1:GOTO45
31 POKESH,SP:POKESH+CD,0:SH=FNA(
0):POKESH,MX%(MC+1,MR+1):POKE
SH+CD,3
32 IFFL<>2THENPRINT"{HOME}{GIU' }
{BLK}{ 3 SPAZI}{BLU}"
33 GOTO17
34 FORI=1TORG:POKEV,15:X=X+PX:Y=
Y+PY:POKEVS,241
35 IFI<>1THENPOKET,SP:POKET+CD,0
36 IFX>21THENX=0
37 IFX<0THENX=21
38 IFY>RTHENY=0
39 IFY<0THENY=R
40 J=FNB(0):IFJ=SPTHEN42
41 IFJ<48ANDJ>41THENI=RG:NEXTI:G
OTO45
42 T=FNA(0):POKET,37:POKET+CD,1:
POKEV,0:FORH=1TO25:NEXTH:NEXT
I
43 POKET,SP:POKET+CD,0:IFPEEK(RP
)=47THENPOKEV,15

```



```

44 GOTO17
45 L=FNB(0):XP=FNA(0):IFFL=1 THEN
50
46 IFL=47 THEN PT=PT+500:FL=0:RG=8
:GOTO50
47 IFL<46 AND L>41 THEN PT=PT+((L-41)
)*5)
48 IFL=46 THEN PT=PT+100:FL=0
49 IFPEEK(RP)=47 THEN 52
50 POKEXP,58:POKEXP+CD,2:POKEVN,
220
51 FORM=15 TO 0 STEP -1:POKEV,M:FORN
=1 TO 25:NEXTN,M:POKEVN,0:POKEV
S,0
52 FORM=1 TO 3:POKEXP,58:POKEXP+CD
,2:FORN=1 TO 25:NEXTN:POKEXP,SP
:POKEXP+CD,0
53 FORN=1 TO 25:NEXTN,M:IFFL=1 THEN
56
54 IFPT>BB THEN 67
55 POKET,32:POKET+CD,0:GOTO17
56 POKEVN,0:POKEV-9,240:POKEV+1,
170:IFPT<0 THEN PRINT"{CLR}
{BLK}{ 9 GIU' } ENERGIA PERSA:"
;PT:GOTO58
57 PRINT"{CLR}{BLK}{ 9 GIU' } NAVE
DISTRUTTA.{ 7 SPAZI } ENERGIA
TRASMESSA:",PT
58 INPUT"{GIU' } GIOCHI ANCORA (S/
N)";A$:IFA$="N" THEN SYS4096
59 GOTO7

```

Programma 2

```

10 OPEN1,1,1,"DF"
20 READX:IFX<0 THEN 50
30 PRINT#1,X
40 GOTO20
50 CLOSE1
60 GOTO999
100 DATA7432,128,126,121,112,104
,68,64,32
110 DATA7440,6,8,16,252,252,16,8
,6
120 DATA7448,32,64,68,104,112,12
1,126,128
130 DATA7456,24,24,24,24,60,90,1
53,129
140 DATA7464,0,0,36,24,24,36,0,0
150 DATA7472,129,153,90,60,24,24
,24,24
160 DATA7480,1,126,158,14,22,34,
2,4
170 DATA7488,96,16,8,63,63,8,16,
96
180 DATA7496,4,2,34,22,14,158,12
6,1
190 DATA7504,128,82,164,80,21,17
0,21,34

```

```

60 POKED0,127:P=PEEK(D2) AND 128:J
0=-(P=0):POKED0,255
61 P=PEEK(D1):J1=-((P AND 8)=0):J2
=-((P AND 16)=0)
:GOSUB75:RG=5:GOTO65
64 POKERP,46:POKERC,2:POKEV-4,19
7
65 POKEVS,0:POKEV,15:FORH=1 TO 200
:NEXT:POKEV-4,0
66 FL=2:TI$="000000":GOTO18
67 POKEVS,0:POKEVN,0:PRINT"{CLR}
{YEL} BONUS 100":FORH=1 TO 1000:
NEXT
68 PT=PT+100:BB=BB+1000:IFPT>300
0 AND SK<8 THEN SK=SK+1
69 GOTO8
70 X=FNR(C):Y=FNR(R):IFFNB(0)<>S
PT THEN 70
71 RP=FNA(0):RC=RP+CD:RETURN
72 POKEV,0:IFPEEK(RP)=47 THEN 56
73 POKERP,SP:POKERC,0:PT=PT-500:
IFPT<0 THEN 56
74 PRINT"{HOME}{BLK}{ 6 SPAZI}":
FL=0:GOTO17
75 FORI=1 TO 6:POKEV+1,30:FORJ=1 TO
30:NEXT:POKEV+1,14:FORJ=1 TO 30
:NEXT:NEXTI:RETURN
62 J3=-((P AND 4)=0):FB=-((P AND SP
)=0):RETURN
63 GOSUB70:IFRP<7706 THEN GOSUB70:
POKERP,47:POKERC,6:POKEVN,241

```

```

200 DATA7512,24,60,98,73,93,89,5
0,4
210 DATA7520,0,42,28,62,28,42,0,
0
220 DATA7528,0,112,152,188,189,2
5,14,0
230 DATA7536,60,66,129,153,153,1
29,66,60
240 DATA7544,56,16,84,254,84,16,
56,0
250 DATA7632,162,116,124,56,60,1
06,81,144
260 DATA999,-1
999 END

```

ERRATA CORRIGE

Per un errore di impaginazione, nel programma "Nevets" per C64 pubblicato sul n.8 di Papersoft è stata tagliata una parte della linea 136. La linea corretta è la seguente:

```

136 IFP=6 THEN A=A+40:C=66:S=39:T=
72:IFA>2004 THEN A=2004:RETURN

```

L'invasione dei Cyon



Joystick

L'invasione dei Cyon è un gioco d'azione per il VIC 20 e il C64 nel quale voi avete il compito di salvare la terra dalle mire imperialiste dei Cyon.

Utilizzando il joystick dovete intercettare le navi dei Cyon prima che atterrino. Con il joystick dovete muovere sullo schermo il piccolo mirino a forma di croce fin sopra la nave da abbattere e premere il pulsante di fuoco.

Avete a disposizione solo 7 colpi per nave. Ogni volta che riuscite a distruggere una na-

ve, sul video appaiono il numero di colpi utilizzati ed i secondi impiegati.

In principio le navi scendono una alla volta, ma dopo la sesta i Cyon attaccano in massa mandando due navi alla volta.

Se riuscite a superare l'undicesimo schermo la terra è salva, altrimenti, dopo che tre navi sono riuscite ad atterrare, la terra viene invasa.

I livelli di difficoltà sono 6, da semplice a impossibile.

```

1 DIMJS(2,2):POKE37139,0:DD=3715
  4:PA=37137:PB=37152:V$=" SECON
  DI"
2 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READJS(J,I)
  :NEXT:NEXT:FORT=0TO10:READB$(
  T):NEXT
3 CO=30720:SC=7680:BG=1:BE=7955
4 POKE36879,255:PRINT"{CLR}
  { 6 GIU' } {DES} {RVS} {PUR} L'INVA
  SIONE DEI CYON{BLU} {OFF}":PRIN
  T"{ 5 GIU' } {DES} DIFFICOLTA' (1
  -6) ?";
5 GETA$:IFA$=""THEN5
6 D=VAL(A$):IFD<1ORD>6THEN4
7 PRINT"{CLR}":POKE36879,8:A=32:
  A1=32:A2=32
8 FORI=0TO220:POKE38796+I,5:NEXT
  :POKE38775,2:FORP=1TO20:POKE38
  778+P,5:NEXT:POKE38767,6
9 PRINT"{HOME}"BG:J=0:K=0:VB=0:P
  OKE7708,46:POKE7818,46:POKE773
  8,46:POKE7727,81:TH=0:S=0
10 POKE8076,78:POKE8077,99:POKE8
  078,77:POKE8101,77:POKE8102,1
  00:POKE8103,78
11 POKE8104,99:POKE8083,78:POKE8
  084,99:POKE8063,78:POKE8064,7
  7:POKE8086,103:POKE8109,77
12 POKE8110,79:POKE8089,79:POKE8
  068,78:POKE8069,99:POKE8070,7
  7:POKE8093,80:POKE8132,77
13 POKE8133,100:POKE8134,100:POK
  E8135,100:POKE8136,100:POKE81
  37,78:POKE8115,103
14 POKE8094,78:POKE8073,78:POKE8
  074,77:POKE8075,78:POKE8112,1
  08:POKE8113,123
15 POKE8152,32:POKE8055,88:POKE8
  047,93:POKE7782,46:POKE7901,4
  6:POKE7691,46:POKE8025,87
16 POKE38745,4
17 POKE36878,15:FORL=1TO5:FORM=1
  80TO235STEP2:POKE36876,M:FORN
  =1TO10:NEXT
18 NEXT:POKE36876,0:FORM=1TO50:N
  EXT:NEXT:POKE36878,0:PRINT"
  {HOME}{ 3 SPAZI}"
19 FORN=1TO2:POKE8115-N,46:FORQ=
  1TO120:NEXT:POKE8115-N,32:NEX
  T:LK=0:TIS="000000"
20 POKEBE+VB,A
21 POKEDD,127:S3=-((PEEK(PB)AND1
  28)=0):POKEDD,255
22 P=PEEK(PA):S1=-((PAND8)=0):S2
  =((PAND16)=0):S0=((PAND4)=0)
23 FR=-((PAND32)=0):X=S2+S3:Y=S0
  +S1:IFLK>8164THEN60
24 C=C+1:IFFR=1THENTH=TH+1
25 POKELK+PO+CO,D1:IFA1<>43THENP
  OKELK+PO,A1
26 IFBG>6ANDJ<>1THENPOKELK+PO+30
  726,D2:IFA2<>43THENPOKELK+PO+
  6,A2
27 IFK<>1THENLK=INT(RND(1)*150)+
  SC
28 POKE8025,81:POKE36878,0:IFFR=
  1ANDTH<=7THENGOSUB46
29 K=1:PO=INT(RND(1)*D)+1:IFTH>7
  THENFR=0
30 POKE36878,0:VB=VB+JS(X+1,Y+1)

```



```

+ (VB>220) * 22 - (VB<-264) * 22
31 A=PEEK (BE+VB) : POKEBE+VB, 43 : IF
C=2 THEN LK=LK+22 : C=0
32 A1=PEEK (LK+PO) : D1=PEEK (LK+PO+
CO)
33 IFBG>6 AND J<>1 THEN A2=PEEK (LK+P
O+6) : D2=PEEK (LK+PO+30726)
34 IFS<>1 THEN POKE LK+PO+CO, 7 : POKE
LK+PO, 90
35 AS="COLPI" : IF TH=1 THEN AS="COLP
O"
36 PRINT "{HOME} " ; XC=BE+VB : IF XC=
LK+PO AND FR=1 THEN PRINT TH ; AS : PR
INTRIGHTS (TI$, 2) V$ : GOTO 49
37 IFBG>6 AND J<>1 THEN POKE LK+PO+30
726, 7 : POKE LK+PO+6, 90
38 IFBG>6 AND J<>1 AND XC=LK+PO+6 AND
FR=1 THEN PRINT TH ; AS : PRINT RIGHT
$(TI$, 2) V$ : GOSUB 41
39 POKE 8025, 87 : IF J=1 AND S=1 THEN BG
=BG+1 : GOTO 47
40 POKE SC+QW, 32 : QW=INT (RND (1) * 17
6) + 44 : POKE SC+QW, 46 : GOTO 20
41 POKE 36878, 15 : FOR W=1 TO 6 : FOR Y=2
20 TO 254 : POKE 36876, Y : NEXT : NEXT
: POKE LK+PO+CO+6, 1
42 POKE LK+PO+6, 43
43 FOR Z=22 TO LK-SC STEP 22 : G=PEEK (L
K+PO-Z+6) : G1=PEEK (LK+PO-Z+CO+
6) : POKE LK+PO-Z+CO+6, 7
44 POKE LK+PO-Z+6, 90 : FOR H=1 TO 70 : N
EXT : POKE LK+PO-Z+CO+6, G1 : POKE L
K+PO-Z+6, G : NEXT
45 TH=0 : J=1 : RETURN
46 POKE 36878, 15 : POKE 36876, 244 : FO
RV=1 TO 70 : NEXT : POKE 36878, 0 : RE
TURN
47 IFBG<=11 THEN 7
48 GOTO 76
49 IFBG>6 AND J<>1 THEN POKE LK+PO+CO
+6, 7 : POKE LK+PO+6, 90
50 S=1 : POKE 36878, 15 : FOR L=1 TO 15 : F
ORM=250 TO 240 STEP -1 : POKE 36876,
M : NEXT
51 FORM=240 TO 250 : POKE 36876, M : NEX
T : POKE 36876, 0 : NEXT : POKE 36878,
0 : POKE LK+PO+CO, 1 : TH=0
52 POKE LK+PO, 43
53 FOR Z=22 TO LK-SC STEP 22 : G=PEEK (L
K+PO-Z) : G1=PEEK (LK+PO-Z+CO) : P
OKE LK+PO-Z+CO, 7
54 POKE LK+PO-Z, 90 : FOR H=1 TO 70 : NEX
T : POKE LK+PO-Z+CO, G1 : POKE LK+PO
-Z, G : NEXT
55 POKE 36876, 0
56 IFBG<7 THEN BG=BG+1 : GOTO 7
57 IF J=1 AND S=1 THEN BG=BG+1 : IFBG<1
2 THEN 7
58 IF J=1 AND S=1 AND BG=12 THEN 76
59 GOTO 37

```

```

60 JH=JH+1 : IF JH<3 THEN 7
61 POKE 36876, 0 : POKE 36877, 220 : FOR
L=15 TO 0 STEP -1 : POKE 36878, L : FOR
ZN=1 TO 50
62 POKE 36879, ZN : NEXT : NEXT : POKE 36
877, 0 : POKE 36878, 0
63 PRINT "{CLR} " : FOR ZN=8 TO 255 : POK
E 36879, ZN : NEXT
64 PRINT "{ 2 GIU' } {GRN} SEI SOPRA
VVISSUTO A" BG-1 : PRINT "
{ 3 DES } ONDATE D'ATTACCO" : GOS
UB 69
65 PRINT "{ 2 GIU' } {RVS} {BLU} GIOC
HI ANCORA (S,N) {OFF} "
66 GETAS : IF AS="" THEN 66
67 IF AS="S" THEN RUN
68 END
69 PRINT "{GIU' } { 2 DES } IL TUO GR
ADO E' " : PRINT "{GIU' }
{ 4 DES } " BS (BG-1) " {GRN} . " : RET
URN
70 DATA -23, -22, -21, -1, 0, 1, 21, 22,
23
71 DATA "PESSIMO {BLU} ", " {RED} CAPO
RALE {BLU} ", " {CYN} SERGENTE
{BLU} "
72 DATA " {PUR} SOTTOTENENTE {BLU} "
, " {BLK} TENENTE "
73 DATA " {RED} CAPITANO {BLU} ", "
{BLK} MAGGIORE {BLU} ", " {PUR} COL
ONNELLO {BLU} "
74 DATA " {PUR} GENERALE * {BLU} ", "
{BLK} GENERALE ** {BLU} "
75 DATA " {RED} PRESIDENTE "
76 PRINT "{CLR} HAI SALVATO LA TER
RA { 2 SPAZI } DA UN ATTACCO ALI
ENO! {BLU} " : GOTO 65

```

Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle improvvise "andate a capo" delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.

Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.

Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate _, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.

PERSONAL COMPUTER: le prime, le migliori!

PERSONAL SOFTWARE

L'unica che presenta software
per tutti i personal:

Commodore, Apple, Sinclair, T.I., HP,
Sharp, Sega, Olivetti, ecc.

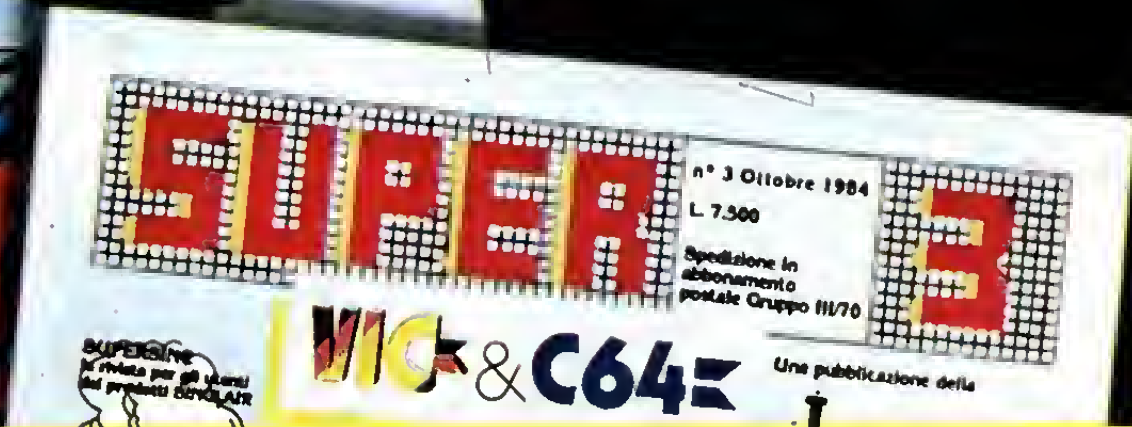


BIT: La più letta, la prima e più diffusa.
TEST: Apricot Computer
SUPERBIT - 64 pagine di programmi
per i vostri personal computer.



Con tutta la competenza del
**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

E' IN EDICOLA IL N° 3



FANTASTICO!!!
da settembre in edicola
SuperSinc e SuperVic & C64
con CASSETTA a sole L. 7.500

SuperSinc e
SuperVic & C64
sono idee

J.soft EDITRICE



J. soft editrice - via Rosellini, 12 - 20124 Milano - tel. 02/6888228-683797